

Ung i utkanten

Ungdom og bruk av IKT

Marie Herstad



Masteroppgave i medievitenskap

Institutt for medier og kommunikasjon

Det humanistiske fakultet

Universitetet i Oslo

Lvert mai 2008

SAMMENDRAG

I denne oppgaven har jeg studert hvordan en gruppe ungdommer som bor i Steigen, en liten kommune med lav befolkningstetthet, benytter seg av informasjons- og kommunikasjonsteknologi (IKT). Gjennom spørreskjema og individuelle- og gruppeintervju har jeg forsøkt å stadfeste hvorvidt bruken av IKT hos ungdom som bor avsidesliggende, skiller seg fra bruken av IKT til landsgjennomsnittet av ungdom i Norge. I oppgaven ser jeg på årsaker til en eventuell forskjell i bruk, og om ungdommene selv har noen formening om hvorvidt deres bosted har innvirkning på egen bruk av IKT. Med utgangspunkt i empirien har jeg drøftet de fremsatte problemstillingen i lys av teori og nasjonal og internasjonal forskning. Det jeg fant, var at bosted er en utslagsgivende faktor for bruk av IKT. Ungdommene i mitt utvalg bruker IKT oftere enn landsgjennomsnittet i samme aldersgruppe, og ungdommene i mitt utvalg brukte også mer tid på ulike aktiviteter som PC-spill og chat enn landsgjennomsnittet.

ABSTRACT

In this thesis, I have studied how a group of youth in a small community with low population density use information- and communication technology (ICT). Through a self-administered question form and individual and group-based interviews, I have tried to establish whether the use of ICT for youth that live in rural communities, differ from the use of ICT of the average Norwegian youth. In this thesis, I have looked at causes that can account for a difference in use, and whether the interviewed youth have any thoughts as to whether their place of residence influence their use of ICT. With this as an empiric backdrop, I have discussed the problems presented in light of theories and national and international research. What I found, was that my group use ICT more frequently, and spend on a greater amount of time on ICT-activities like computer-games and chat, than the average Norwegian youth.

En stor takk til:

Jeg vil først og fremst takke alle respondentene og lærerne som stilte villig opp, tok seg tid til meg og gjorde prosjektet mulig å gjennomføre. En stor takk til professor Birgit Hertzberg Kaare, for veiledning og tilbakemeldinger i denne lange prosessen (H-06/V-07/H-07/V-08). En takk går også til Sidsel Rødse Jørgensen, for det siste dyttet. Jeg vil gjerne takke Elisabeth Backe-Hansen ved NOVA, for tilgang til deler av spørreskjemaet fra Ung i Norge, 2002.

Det er også på sin plass å takke familie og venner, som ikke har visst hva godt de har kunnet gjøre for meg.

Mamma, pappa og Jens, dere er så gode å ha i ryggen. Et fantastisk hjemmepublikum!

Gunnar, du er en helt, hadde ikke greid meg uten!

Til Cecilie, og til Sara og Paal, for fryktløst å ha bodd i løvens hule.

Til Rakel, for korrekturhjelp, kaffe og oppmuntring.

Lindis, takk for at du er den du er. Du er bedre enn både Modesty og Buffy.

Oslo, 9. mai 2008

Marie Herstad

Innholdsfortegnelse:

SAMMENDRAG	1
ABSTRACT.....	1
 INNHALDSFORTEGNELSE:	 3
 1 INNLEDNING	 6
TEMA, BAKGRUNN OG PROBLEMSTILLING.....	6
DISPOSISJON	8
 2 TEORETISKE PERSPEKTIVER	 10
THE NETWORK SOCIETY	13
SOCIAL PRESENCE.....	14
 3 FORSKNINGSPERSPEKTIVER PÅ BARN, UNGE OG MEDIER	 16
<i>Unge, medier og modernitet</i>	
<i>Medier for fremtiden</i>	
<i>Children and media</i>	
<i>Børn i en digital kultur</i>	
<i>Young people and new media</i>	
<i>Media education</i>	
<i>Playing with fire</i>	
<i>Digital generations</i>	
<i>Mediedanning og mediepedagogikk</i>	
<i>Empowerment through media education</i>	
 4 NORSKE FORSKNINGSPROSJEKTER.....	 21
TIDLIGERE FORSKNING	21
<i>Ung i Norge, 2002</i>	
<i>En digital barndom?</i>	
<i>En digital barndom? Spørreundersøkelsen</i>	
<i>Ungdoms digitale hverdag</i>	
<i>Ungdom som lever med PC</i>	
<i>Ungdom i endring - mestring og marginalisering</i>	
<i>Jentenett</i>	
<i>Ungdomstid i Fredrikstad</i>	
<i>TNS Gallup</i>	
<i>Generasjon.com</i>	
<i>Nettsvermere</i>	
 5 DATAGRUNNLAG, INNSAMLINGSMETODE OG EMPIRI.....	 27
UTVELGELSE AV RESPONDENTER	27
TILNÆRMINGSFASEN	27
<i>Formell og uformell adgang</i>	
<i>Dørråpnere</i>	
INNSAMLINGSMETODENE	28
<i>Spørreskjema</i>	
<i>Pilotering</i>	
<i>Fokusgrupper</i>	
<i>Individuelle intervju</i>	

UTFORDRINGER OG GJENNOMFØRINGEN AV PROSJEKTET	33
RELIABILITET, VALIDITET, GENERALISERBARHET	34
ETIKK.....	38
6 KVANTITATIV DATAANALYSE.....	40
TILGANG TIL IKT	40
TIDSBRUK IKT	43
<i>TV</i>	
<i>DVD</i>	
<i>Internett</i>	
<i>PC uten Internett</i>	
<i>PC som TV</i>	
<i>Chat</i>	
<i>TV- og PC-spill</i>	
PC-BRUK: TYPE OG FREKVENS	51
<i>PC-spill</i>	
<i>Internett</i>	
DATASPILL.....	55
<i>Spill - sosialisierende eller isolerende?</i>	
MOBILTELEFONI	57
<i>Samtaler</i>	
<i>SMS</i>	
<i>Bilder, videoklipp og WAP</i>	
KJØNNSFORSKJELLEN	60
GEOGRAFI	61
7 KVALITATIV DATAANALYSE	62
STRØMLØS I STEIGEN	62
BESØKTE SIDER PÅ INTERNETT.....	65
E-POST OG CHAT	67
MOBILTELEFONI	71
SPILL.....	75
NEDLASTNING	79
NETTILGANG	82
UTKANT OG FRITID	84
MINIMALISTEN	88
ENDRINGER I BRUK.....	91
SKOLEARBEID OVER NETT	93
8 DISKUSJON	97
BRUK: LIKHETER OG ULIKHETER	97
BRUKSMØNSTRE	99
STØTTE I CYBERSPACE.....	101
PC SOM VERKTØY.....	102
DE 'GODE' STEDENE	103
9 OPPSUMMERING	105
HOVEDFUNN	105
VIDERE FORSKNING.....	106
LITTERATURLISTE.....	107

VEDLEGG:

1. INFORMASJONSSKRIV TIL SKOLEELEvene
2. INFORMASJONSSKRIV TIL SPØRRESKJEMAET
3. INFORMERT SAMTYKKE-SKJEMA
4. INTERVJUGUIDE TIL INDIVIDUELLE INTERVJU
5. INTERVJUGUIDE TIL FOKUSGRUPPEINTERVJU
6. SPØRRESKJEMA
7. TABELLER

1 Innledning

Barn og ungdom i Norge vokser opp med tilnærmet 100 prosent tilgang til nye medier som Internett, mobiltelefoner, PC og kabel- og satellitt- TV via hjemmet og skole, og tilstedeværelsen av medier er blitt en selvfølge (Endestad, Brandtzæg, Heim, Torgersen og Kaare, 2004). ”Norge ligger på topp i OECD-statistikken når det gjelder bruk av IKT i og utenfor skolen.” (Hølleland, Dagbladet.no, 24.03.2008, s.1) I juni 2006 publiserte Aftenposten en undersøkelse gjort av Synovate MMI om mediebruken til ungdom i alderen 16-24 år. På ett år har tiden denne gruppen bruker foran en PC-skjerm økt med 32 minutter, til totalt 99 minutter per dag. Unge i denne aldersgruppen bruker i gjennomsnitt i underkant av tre timer hver dag på dataspill, Internett og DVD (Henriksen, Aftenposten.no, 22.06.2006). Ganske imponerende med tanke på at det bare er litt over femti år siden NRK hadde sine første prøvesendinger.

Tema, bakgrunn og problemstilling

Forskere, nasjonalt og internasjonalt, har sett på hvordan informasjons- og kommunikasjonsteknologi (IKT) påvirker oppveksten til de nyere generasjonene; hvilke roller medier spiller når det gjelder barn og ungdoms fritid og deres aktiviteter, hvordan IKT påvirker kommunikasjon og sosialisering, og hva som skjer av endringer i skole- og læringssituasjoner med økt tilgang til IKT både privat og offentlig. Noen av disse diskuteres i kapittel tre og fire, men jeg vil her nevne undersøkelsen *Ung i Norge, 2002* som dekker vidtspennende tema, og da også områder som unges bruk av PC, mobiltelefoni og Internett. Rapporten *Ungdoms Digitale Hverdag*, skrevet av Leila Torgersen (2004), tar utgangspunkt i tall fra *Ung i Norge, 2002*. I denne rapporten blir det konkludert med at det er en sammenheng mellom ungdoms opplevelser av hvorvidt det er mye å ta seg til i nærmiljøet og hvor mye tid de bruker på IKT. Dette er ved siden av kjønn den faktoren som er mest utslagsgivende med hensyn til frekvensen av mediebruk (Drotner, 2001; Torgersen, 2004).

Med bakgrunn i *Ung i Norge, 2002* og *Ungdoms Digitale Hverdag*, mente jeg det ville være interessant å se på ungdom som *ikke* er representative for landsgjennomsnittet. Jeg valgte å se på ungdom som bor i en utkantkommune i Nord-Norge, de som er geografisk perifere, og se på *deres* bruk av IKT.

Utvalget for undersøkelsen var de cirka tyve elevene ved Knut Hamsun videregående skole, avdeling Steigen, skoleåret 2006/2007. Etter endt grunnkurs må elevene ut av kommunen for å fortsette videregående utdanning. Mange av dem som skal begynne på

videregående skole velger å flytte til enten Bodø eller Hammarøy allerede etter endt 10.klasse.

Steigen er en liten kystkommune i Nordland fylke med rundt 2 800 innbyggere og et areal på ca 1000 kvadratkilometer. Til sammenligning har Oslo kommune et landareal på cirka 425 kvadratkilometer og en befolkning på over 550 000. Steigen kommune har tilnærmet identisk prosentandel unge i alderen 0-17 år som landet som helhet, 23 prosent for Steigen og 23,3 prosent for hele Norge. Men der slutter likhetene. Mens det i Norge sett under ett er 14,1 person som bor innenfor en kvadratkilometer, er det i Steigen kun 2,8 personer per kvadratkilometer. Og mens det er estimert at 77 prosent av landets befolkning bor i tettbygde strøk, er prosentandelen som bor i tettbygde strøk i Steigen kommune lik null (Tall fra Statistisk Sentralbyrå). I tillegg er tilbudet i kollektivtrafikken særs begrenset, og tilgang til for eksempel kommunesenteret Leinesfjord er vanskelig for de uten bil eller annen privat motordreven transport. For å komme til skolen er de fleste elevene avhengig av skolebussen, og de elevene som bor lengst unna må regne med nesten halvannen time én vei for å komme seg til skolen. I de årene en person tilbringer med å ta lavere utdanning preges typisk nok ens vennekrets av dette: Det er generelt sett de en går på skole med eller bor i nærheten av som utgjør hoveddelen av ens vennekrets. Hva skjer da når de fleste på ens egen alder velger å flytte vekk for å gå på skole mens du selv blir igjen?

Med dette som bakteppe vil problemstillingene for denne undersøkelsen være:

**Skiller ungdom som lever avsidesliggende sin bruk av IKT seg fra landsgjennomsnittet av ungdoms bruk av IKT?*

** Hvis så er tilfellet; hvordan?*

**Og om de skiller seg ut: hvorfor?*

**Hva er ungdommenes egne opplevelser rundt det å bo avsidesliggende?*

**Og mener de det reflekteres i deres egen bruk av IKT?*

Ved hjelp av et spørreskjema så jeg på hvordan elevene i den videregående klassen bruker IKT, og om dette avviker vesentlig fra måten gjennomsnittet av landets unge bruker IKT, og prøvde å stadfeste hvorvidt eventuelle forskjeller til dels sprang ut av avstand til venner og skolekamerater. For å få et bedre innblikk i hvordan disse ungdommene inkorporerer IKT i hverdagen, generelt som et redskap for arbeid og spesifikt som et redskap for kommunikasjon, foretok jeg også fokusgruppeintervjuer og individuelle intervjuer.

Metoden besto i første rekke av et spørreskjema. Spørreskjemaet inneholdt både åpne og lukkede spørsmål, og formålet var i først og fremst å se på hvor mye elevene bruker IKT, hvordan og til hva de bruker det. Spørsmålene omfattet ting som timer brukt på å se på TV og DVD, på ulike former for elektroniske spill, samt forskjellig bruk av Internett; skolearbeid, surfing, nedlasting av serier, filmer og musikk, chat og e-post og Internett som erstatning eller supplering til hjemme-og mobiltelefon via blant annet MSN.

Spørreskjemaet baserte seg i høy grad på spørsmålene fra "*Ung i Norge, 2002*". Det er to grunner til det: den ene er at disse spørsmålene allerede er utprøvd og funnet adekvate, den andre er at dette ville forenkle sammenligningsprosessen. En stor takk går til Backe-Hansen ved NOVA, som generøst gav meg tilgang til deler av spørreskjemaet fra *Ung i Norge, 2002*. Deler av formålet med undersøkelsen var å se på likheter og forskjeller på forholdet elevene i Steigen har til IKT, sammenlignet med landsgjennomsnittet av elever. Jeg ønsket å se om den relative geografiske isolasjonen hadde en innvirkning på elevenes bruk av IKT.

Via gruppe- og individuelle intervju ønsket jeg å få en dypere innsikt i hvordan og hvorfor elevene benyttet seg av de enkelte teknologiene.

I den kvantitative analysedelen har jeg benyttet meg av flere tabeller og et histogram. Dette er gjort for å forenkle presentasjonen av resultatene, og øke leservennligheten av analysen. Den kvalitative analysen inneholder en rekke av ungdommenes egne utsagn, da disse illustrerer tema på en poengtert måte.

IKT og hva som tilbys gjennom de ulike digitale mediene er i stadig endring. Den raske utviklingen også på innholdssiden gjør det umulig å gi et annet bilde av ungdommenes bruk av IKT enn det de hadde i det øyeblikket de ble spurt. Funnene i denne undersøkelsen vil derfor være typiske kun for de spurte elevene, og for den tidsperioden undersøkelsen ble foretatt i. Funnene vil likevel kunne si noe om hvorvidt bosted og geografi er en faktor som har innvirkning på bruk av IKT. Funnene fra undersøkelsen vil bidra til mer kunnskap på området barn, unge og IKT, og gi en pekepinn for hva som kan være interessant for videre forskning.

Disposisjon

I kapittel 2 tar jeg for meg det teoretiske rammeverket som ligger til grunn for oppgaven. Dette inkluderer en kort redegjørelse for teknologi fra telegrafens dager til nåtidens digitale samfunn, samt en begrepsavklaring. I kapittel 3 gir jeg en oversikt over tidligere internasjonal forskning rundt emnet barn, ungdom, elever og IKT. Kapittel 4 fortsetter med en kort oversikt over norske forskningsprosjekter som omhandler temaet unge og media og IKT. I kapittel 5

gjør jeg rede for metodene som brukes i oppgaven, og diskuterer de metodiske valgene jeg har foretatt. Jeg forklarer hvorfor jeg har valgt en kombinasjon av kvantitativ og kvalitativ metode, og gjør en vurdering av disse og hvordan en kombinasjon/triangulering kan styrke analysen. Så følger den kvantitative analysen i kapittel 6 med hovedvekt på tilgang til ulike media og bruksfrekvens for disse. Kapittel 7 består av den kvalitative analysen og inneholder intervju med enkeltindivider og gruppeintervju. I kapittel 8 vil jeg sammenfatte funnene og drøfte disse opp mot teorien og problemstillingene. Kapittel 9 gir en oppsummering og forslag til videre forskning på området ungdom, IKT og utkant.

2 Teoretiske Perspektiver

I dette kapittelet vil jeg gi en kort redegjørelse for påvirkningen den teknologiske utviklingen har hatt på kommunikasjon fra telegrafens dager til nåtidens digitale samfunn. I tillegg vil jeg se på tidlige medieteoretikere, og hvordan de la grunnlaget for den teori jeg benytter meg av. Jeg vil se på de ulike teoretiske tilnærmingene som blir brukt i oppgaven, samt avgrense og definere begrep.

Kommunikasjon (av lat. *communicatio*, meddelelse), utveksling av menings- el. betydningsinnhold mellom individer og grupper ved hjelp av et felles system av symboler. K. kan også finne sted mellom tekniske systemer, f.eks. datamaskiner.

(Aschehoug og Gyldendals Ett binds leksikon, 1990, s.662)

Medieforskeren Marshal McLuhan deler kommunikasjon inn i tre historisk ulike faser: *muntlig*, *skriftlig* og *elektronisk* (Meyrowitz, 1994, s.52). Han mener at hver av disse periodene har ført til ulike måter å tenke og kommunisere på, siden de ulike formene for kommunikasjon har forskjellig påvirkning på sansene (ibid). Før inntoget av massekommunikasjon var de flestes oppfatning av fortid og nåtid skapt av deres umiddelbare fysiske miljø og ansikt-til-ansikt-kommunikasjon, med muntlige tradisjoner som opprettholdt minner om fortiden. Nyheter fra verdenen utenfor ble også overbrakt muntlig. Med utviklingen av massemedia endret dette seg, det ble mulig å oppleve en verden utenfor ens daglige tilholdssted, og man var ikke lenger avhengig av en muntlig gjenfortelling av hendelser for å oppleve en verden bortenfor sine egne grenser (Thompson, 1994, s.43). Telegrafen var den første formen for teknologi som gjorde elektronisk kommunikasjon mulig, og blir betegnet som en revolusjon innen kommunikasjon (Rantanen, 2005, s.49-50). "Beginning with the advent of the telegraph, communication is detached from the transportation of tangible objects over space." (Couldry og McCarthy, 2004, s.63) Etter hvert som kommunikasjonsmulighetene forbedret seg og nyheter kunne sendes nesten umiddelbart fra en verdensdel til en annen, endret synet på tid og avstand seg (Rantanen, 2005, s.50, Thompson, 1994, s.44).

Elektroniske medier endret ikke bare synet på tid og avstand, men også sosiale strukturer. Skillene mellom sosiale sfærer ble mer visket ut etter hvert som telefon, radio og fjernsyn ble tilgjengelig for flere. Man kunne nå observere hendelser uten å være fysisk tilstede, og ha en direkte kommunikasjon med andre uten å være på samme sted. Verdenen

utenfor kunne sive inn gjennom hjemmets fire vegger, og fysiske strukturer bestemte ikke lengre sosial identitet (Meyrowitz, 1994, s.67).

Innis og McLuhan har blitt kalt to av tidens ”best known and most controversial medium theorists” (ibid, s.51). Meyrowitz bruker betegnelsen ’medium theorists’ om dem som ser på den potensielle påvirkningskraften kommunikasjonsteknologi har på ulike områder i samfunnet. Medium-teoretikere mener at det er mange variabler ved media som skiller dem, i form av sosial, politisk og psykologisk påvirkningskraft, og videre at innføring av nye medier i en allerede eksisterende media-matrix kan endre sosial interaksjon og generelle sosiale strukturer (ibid, s.50).

På 40-tallet og tidlig 50-tallet argumenterte Harald Adam Innis, en kanadisk økonom, for at et medium som er lite tilgjengelig vil opprettholde elitens posisjon, mens et medium som er lett tilgjengelig vil være med på å demokratisere et samfunn (ibid, s.29). Han hevdet også at det dominerende medium i et samfunn i høy grad avgjorde hvordan samfunnet ble organisert, og hvor stabil en kultur var (ibid, s.51-2).

Herbert Marshall McLuhan var en av dem som var påvirket av tenkningen til Innis. McLuhan videreførte argumentene til en medieteorie som også så på hvordan bruken av ulike teknologier påvirker menneskelige sanser og strukturen innad i en kultur. Innis og McLuhan omfavnet et enormt historisk og kulturelt spekter i rammeverket for sine teorier, mens andre medium-forskere er mer begrenset i omfanget av sin forskning og sine teorier. Det synes likevel klart at medium-teoretikerne skiller mellom den muntlige, den skriftlige og den elektroniske fasen for kommunikasjon, og man anser at hver av fasene har brakt med seg endringer for samfunn og interaksjon (ibid, s.52-4).

Den elektroniske fasen har mange likheter med den muntlige eller orale kommunikasjonsfasen. Men store ulikheter er også tilstede. Som Meyrowitz skriver:

Electronic media bring back a key aspect of oral societies: simultaneity of action, perception, and reaction. Sensory experience again becomes a prime form of communication. Yet the orality of electronic media is far different from the orality of the past. Unlike spoken communication, electronic communication is not subject to the physical limitations of time or space. Electronic messages can be preserved, and they can be experienced simultaneously by large numbers of people regardless of their physical locations. (Ibid, s.57)

Elektroniske media er unike i sin evne til å krysse gruppetilhørighet og landegrenser, og gir mulighet til å dele opplevelser på en global skala. Det er også de samme mediene som gir ungdommene i undersøkelsen muligheter til å dele opplevelser lokalt selv når de atskilt.

I boken *Media and Globalization* betegner Terhi Rantanen McLuhan som en "early globalization theorist" (Rantanen, 2005, s.1) siden McLuhan anerkjente konsekvensene av elektronisk media og kommunikasjon. McLuhans begrep 'global village' refererer til en verden hvor vi som innbyggere kommer nærmere hverandre.

A village denotes a relatively small entity where people know each other. The idea of the world becoming a global village refers to the physical proximity to one another of villagers. (Ibid, s.138)

Rantanen definerer globalisering slik: "Globalization is a process in which worldwide economic, political, cultural and social relations have become increasingly mediated across time and space" (ibid, s.8), og refererer også til Held, McGrew, Goldblatt og Perraton, som delte globaliseringsteoretikerne i tre ulike retninger; "the hyperglobalizers, the sceptics and the transformatists." (1999, s.2-10, i Rantanen, 2005, s.5) Teoretikere innen de to første retningene mener respektivt at globalisering fører til slutten på de tradisjonelle nasjonene, og at globalisering er en myte. Teoretikere tilhørende den tredje retningen mener at globalisering er en av drivkreftene innen sosiale, økonomiske og politiske endringer som omformer moderne samfunn. Anthony Giddens tilhører denne tredje retningen, og er en av de mer kjente globaliseringsteoretikerne som også har tatt for seg medieperspektivet. Giddens mente at globalisering endrer menneskers sosiale relasjoner (ibid, s.11), at globalisering fungerer "[...] as the intensification of world-wide social relations, which link distant localities in such a way that local happenings are shaped by events occurring many miles away and vice versa." (1990, s.64, i Rantanen, 2005, s.6) I det overnevnte sitatet nevner ikke Giddens media eksplisitt, selv om intensivering av verdensomspennende sosiale relasjoner er tilrettelagt via media.

Med globalisering blir landegrenser stadig mindre viktig som rammer for menneskelig samhandling. Inntoget av ny teknologi og nye kommunikasjonsmuligheter har ført til en endring i folks oppfatning av '*time, place and space*' (Rantanen, 2005, s.51). Jeg oversetter dette med tid, sted og rom. I følge Rantanen (2005), mener globaliseringsteoretikere at dette var overlappende enheter i pre-moderne tider: "In pre-modern times, everything, including time and space, was in one's place, because one had no knowledge of anything beyond one's immediate experience." (Ibid) Giddens (1990, s.18, i

Rantanen, 2005, s.51), refererer til 'place', sted, som en geografisk enhet for fysisk samhandling, og konseptet 'sted' refererer til "[...] such phenomena as roots, belonging, interpersonal relationships and face-to-face communication." (Rantanen, 2005, s.52) Andre definerer 'place' som "a locale whose form, function, and meaning are self-contained within the boundaries of physical contiguity." (Castells, 2000a, s.453, i Stalder, 2006, s.144) 'Space', eller 'rom', på den annen side, forstås ofte som noe større enn sted, noe som ikke kan nås. "Space is thought to be out there, outside the borders of place." (Rantanen, 2005, s.52) Ny teknologi, medier og kommunikasjonsformer har endret følelsen av sted og rom. Tidligere ukjente steder blir bundet sammen, verden krymper og vi kommer stadig nærmere McLuhans 'global village'. Med den tankegangen er ungdommene i Steigen ikke bare nordlendinger eller nordmenn, de er verdensborgere.

The network society

Manuel Castells er en av globaliseringsteoretikerne som i likhet med Giddens har sin base blant 'the transformalists' (ibid, s.5). Forholdet mellom teknologi og kultur og endringene som oppstår ved bruk av ny teknologi opptar Castells. "There are no technological revolutions without culturel transformations." (Castells 2001, s.177, i Kaare, 2004, s.12) I boken *Manuel Castells* (2006) skriver Felix Stalder om Castells teori om 'the network society'. Dette er en vidtomspennende teori, som tar for seg perspektiver på en verden som endrer seg basert på avansert kommunikasjonsteknologi. Endringene er både organisatoriske og kulturelle (Stalder, 2006, s.1). Et av Castells' største bidrag til teoriene rundt informasjonssamfunnet er analysen av det vi opplever som endringer i (en transformasjon av) tid og rom (ibid, s.140).

Castells' teorier rundt 'space of flows' og 'timeless time' er spesielt interessant for denne oppgaven. Tid og rom er fundamentet for alle aspekter ved sosiale forhold (Stalder, 2006, s.7). Som Castells skriver "[...] there is no theory of space that is not an integral part of a general social theory." (Castells, 1977, s.115, i Stalder, 2006, s.141) Tanken bak 'space of flows' og 'timeless time' er at 'rom' er et produkt av sosiale relasjoner, og endrer seg med disse relasjonene. Ergo, "[s]pace is not a given, nor is it stable." (Stalder, 2006, s.141) Castells argumenterer for at ettersom 'rom' endrer seg, endrer også "tid" seg og danner nye karakteristikk. Tid og rom endrer seg på bakgrunn av ny informasjons- og kommunikasjonsteknologi. "For Castells the contemporary transformation of space is directly related to the increasing importance of electronic communication." (Ibid, s.143)

In Castells' theory, time and space are inseparable and coextensive. In order to be in the same time (that is able to interact in real time), actors need to be in the same space, which, up to now, has always been a place. Consequently, the fact that two actors can be in different places [...] but share the same time [...] indicates that the social reality of space has been transformed. [...] Since time and space are coextensive, this new space is fundamentally different from physical space, yet connected to it. [...] This new space, the space of flows, does not replace the geographical space; rather, by selectively connecting places to one another, it changes their functional logic and social dynamics. (Ibid, s.146-7)

Selv om teknologi i over hundre år har gjort det mulig å kommunisere med andre over store avstander, mener Castells at det i løpet av de siste ti-årene har vært et skifte. Inntil for noen år siden var sosial omgang mer stedbunden enn den har blitt. "[T]he social practices that relied on physical places for time-sharing were dominant over those built around time-sharing across distances." (Ibid, s.147) Castells mener dette har endret seg, og at teknologi har fjernet 'place' som en viktig faktor for samhandling. Tanken bak 'space of flows' er at tilgjengelighet og mulighet til å delta i 'real-time'-interaksjon er viktigere enn hvor i verden du er. Ikke alle har mulighet til å være en del av denne formen for kommunikasjon, da infrastrukturen som kreves for å være en del av 'space of flows' er ressurskrevende.

Being part of the space of flows means being part of a context whose functional logic is based on real-time interaction, no matter in which places its constitutive elements are located. Though, crucially, not all places are able to provide the infrastructure required to become part of the space of flows. Generally speaking, the more complex the time-sharing activities are, the smaller the number of places which can master the necessary resources the material basis for carrying them out. (Ibid)

Digitale skiller er både et globalt og et lokalt fenomen, og noe jeg kommer tilbake til senere i oppgaven. Men vi forlater Castells teori om 'space of flows' med denne oppsummeringen:

"Within the space of flows, there are, in principle, only two states of distance: "here" and "not here", presence and absence, no distance and infinite distance." (Ibid, s.153, min utheving)

Social presence

Tilgang til teknologi, eller ikke tilgang til teknologi, det er håndgripelige faktorer som påvirker sosialisering. Men teknologi er en av mange faktorer når det kommer til

sosialisering og kommunikasjonsmåte. Det er flere teorier som dreier seg om hvilke sosiale konsekvenser valget eller bruken av ulike kommunikasjons-media har.

Teorien om social precense, eller sosial tilstedeværelse, ble utviklet av Short, Williams og Christie i 1976. De var teoretikere som jobbet med bruk av lyd og bilde i telekonferanser, men deres teori om social presence er betydningsfull gode 30 år senere. Teorien om social presence argumenterer for at de sosiale konsekvensene av et kommunikasjonsmedium kommer an på i hvor stor grad de ulike partene føler at de eller den andre er tilstede under kommunikasjonen. Når man kommuniserer ansikt-til-ansikt har man en stor grad av tilstedeværelse i og med at man kan se ansiktsuttrykk, observere kroppsspråk, høre toneleie et cetera. Innen de ulike elektroniske kommunikasjonsmediene er det en varierende grad av mulighet til å formidle sosiale indikatorer. Dess færre indikatorer et medium tillater en for å tolke eller finne ut av hvem motparten er, dess mindre 'tilstedeværende' er man. Kommunikasjonen blir tiltagende upersonlig dess færre indikatorer kommunikasjonsteknologien har kapasitet til å formidle, og påvirker således også innholdet i kommunikasjonen (Kaare et al., 2006; Walther, 1992).

We regard Social Presence as being a quality of the communication medium. Although we would expect it to affect the way individuals perceive their discussions, and their relationships to the persons with whom they are communication, it is important to emphasize that we are defining Social Presence as a quality of the medium itself. We hypothesize that communications media vary in their degree of Social Presence, and that these variations are important in determining the way individuals interact. (Short et al., 1976, s.65, i Walther, 1992, s.55)

Teorien om sosial tilstedeværelse blir også brukt innen digital kommunikasjon, blant annet for å forklare ulikhetene mellom kommunikasjon ansikt-til-ansikt og kommunikasjon via IKT, og til å forstå sosiale forhold og vennskap som utvikles via Internett (e-post og chat).

Denne oppgaven er en undersøkelse som tar utgangspunkt i geografisk marginalisert ungdom og deres bruk av IKT. Disse ungdommene kan gi et helt spesielt innblikk i hvordan IKT kan benyttes i dagens samfunn. Elevene i Steigen deler ofte ikke det samme stedet rent fysisk med dem de kommuniserer med. Deres sosiale omgang behøver ikke være stedbunden; IKT gjør det mulig for dem å ha deltakelse i sanntid selv om de ikke er tilstede på samme fysiske sted.

3 Forskningsperspektiver på barn, unge og medier

Forholdet barn og unge har til medier har vært gjenstand for debatt, teoretisering og flere undersøkelser, både nasjonalt og internasjonalt. Dette blant annet fordi barn og unge ofte blir sett på som en sårbar og lettpåvirkelig gruppe, og det er en bekymring rundt deres bruk av medier. Mye forskning dreier seg også om det faktum at barn og unge er de som først tar i bruk ny teknologi i stor skala, og de er sett på som kreative og innovative i sin bruk. I dette kapitlet vil jeg ta for meg noen internasjonale publikasjoner rundt barn, unge og medier.

I 1999 kom Kirsten Drottners *Unge, medier og modernitet – peijlinger i et foranderligt landskap* ut. Drottners ser på unges mediebruk i et historisk perspektiv, og argumenterer for at massemedier som film er noe av det som er med på å bevare fortiden, eller vår opplevelse av den. Drottners analyserer også utvalgte radioshow og TV-serier fra slutten av 1990-tallet med bakgrunn i blant annet modernitetsteorier. Nye digitale medier som Internett og mobiltelefon er også analysert, og Drottners trekker frem at unge er den delen av befolkningen som har den mest differensierte bruken av PC. Dette er interessant, og også noe jeg har sett på i oppgaven. Forfatteren tar også for seg kjønn versus mediebruk. Innen feltet IKT går utviklingen rasende fort, og ti år er lenge i denne sammenhengen. Allikevel viser det seg at tendens til kjønnsforskjeller i bruk har holdt stand. I forhold til min undersøkelse er dette interessant i forhold til ikke bare ungdommenes faktiske bruk, men også slik de ser på bruken til det annet kjønn.

Drottners *Medier for fremtiden – barn, unge og det nye medielandskap* (2001) handler om et forskningsprosjekt blant barn og unge mellom seks og 16 år. Boken er del av en internasjonal komparativ studie, ”der fokuserer på bruken og forståelsen av den nye mediekultur.” (Drottners, 2001, s.33) Dataene til undersøkelsen ble samlet inn så tidlig som 1998, og med den farten nye medier utvikler seg og nye produkter kommer på banen, er ikke alt gjeldende for dagens situasjon. Dette har Drottners selv tatt høyde for, og skriver at ”...resultater vedrørende adgang til fx internet og mobiltelefon [svarer] ikke til situasjonen i dag. [...] Til gengæld viser vore resultater, at langvarige tendenser i mediebruken stadig består.” (Ibid) En av tendensene hun refererer til er kjønnsforskjeller i bruk. Kjønn har mer å si for anvendelse av medier enn både sosiale ulikheter og aldersforskjell, og kjønnsforskjellene er minst synlig i bruk av eldre medier som TV, video (data var innsamlet i 1998) og radio. Drottners fant i undersøkelsen en klar sammenheng mellom mediebruk og om de unge selv syntes det er nok aktiviteter og nok å ta seg til i nærmiljøet. Det viser seg at barn og unge som mener det er for lite å gjøre der de bor, bruker mer tid på ulike media enn de som

er fornøyde med hva de kan gjøre i nærmiljøet. Dette er spesielt relevant for min oppgave og spørsmålet rundt årsaker til at ungdommene i Steigen muligens skiller seg ut fra landsgjennomsnittet i sin bruk av IKT.

I 1999 kom *Children and Media-Image, Education, Participation* (Cecilia von Feilitzen & Ulla Carlssos red.), den andre årboken til Clearinghouse, ut. Clearinghouse er finansiert av den svenske regjeringen og UNESCO. Bidragsyterne til boken har fokusert på medieutdannelse og mediedeltakelse av unge på en global skala. Tilgang og kjennskap til og bruk av media koples i boken til unges rettigheter og utvikling av demokrati. Forfatterne fokuserer på mediedannelse og utdannelse i land som Australia, Canada, Ghana, Sør-Afrika og land i Europa. De har tatt for seg kulturelle likheter og ulikheter blant unge i bruk av IKT, journalisters rolle og ansvar i det å promotere barn og unges rettigheter, samt pressens dekning av saker som omhandler barn og unge. Noen av forfatterne har også sett på medieutdannelse i et historisk perspektiv. I Norge har det generelt sett vært et politisk ønskemål å bruke medier som pedagogisk middel i skolen. Men allerede i 1999 ble problematikken med at lærere ikke får god nok opplæring i bruken av de ulike mediene tatt opp. Da elevene i undersøkelsen i stor grad bruker PC som et verktøy i skolesammenheng, er det aktuelt å se på om de mener de får utbytte av dette verktøyet.

Boken *Børn i en digital kultur* (Birgitte Holm Sørensen og Birgitte R. Olesen, 2000) ble til med bakgrunn i prosjektet ”Børns brug av interaktive medier – i et fremtidsperspektiv”. Formålet med undersøkelsen var å se på barn og unge mellom syv og 15 år og hvilke konsekvenser deres bruk av medier ville få for deres sosialisering, utdannelse og kultur. Gjennom en rekke artikler tar boken for seg ulik bruk av ulike medier og ser på sosiale forhold rundt mediebruk og barns mediekultur. I en klassesituasjon er computerspill vurdert som positivt for barns læring. Kombinasjonen av et sosialt fellesskap og lystbetont lek skaper motivasjon for å lære. Men inntoget av nye medier har også ført til nye former for sosialisering, det vil si tilegnelse av verdier, kunnskaper og ferdigheter. I boken blir temaet medier i forhold til barn og unges identitetsdannelse problematisert. Med stadig større tilgang til informasjon på global skala blir det viktigere å ha egenskapen til å skjerme seg fra informasjon og inntrykk for å kunne danne seg en stabil identitet og stedstilhørighet. Sosialisering via media er et viktig tema, da stadig flere barn og unge tilbringer stadig mere tid på diverse media, og da spesielt på PC og Internett. Sosialisering og kommunikasjon via IKT er viktige begrep i oppgaven.

Sonia Livingstone ga ut *Young people and new media* i 2002. Empirien hun diskuterer i boken ble samlet inn som et ledd i forskningsprosjektet *Children, Young People and the Changing Media Environment* på slutten av 90-tallet. Livingstone fant at barn ser på tid tilbrakt sammen med andre unge som mer verdt enn tid brukt på medier som TV og video. Dette var noe som ofte ble brukt som tidtrøyte om de kjedet seg. Nyere media som PC ble ikke i like stor grad brukt som tidtrøyte, men som en aktivitet i egenskap av seg selv. Livingstone ser på dette som et tegn på at nyere media ble sett på som noe som fremdeles hadde nyhetens interesse og ikke ble tatt for gitt. Livingstone diskuterer også konseptet "bedroom culture", noe jeg kommer tilbake til i diskusjonsdelen av oppgaven.

I 2003 kom boken *Media education – literacy, learning and contemporary culture* ut. Forfatteren, David Buckingham, har sett på endringene som har foregått i de senere år når det gjelder media og påvirkningene dette har hatt på livet til yngre mennesker og utfordringene skolen står overfor i en tiltagende mediert verden. I den siste delen av boken diskuterer Buckingham utfordringer og muligheter ved å ta i bruk nye medier i klasserommet. Buckingham tar opp den allerede gamle diskusjonen rundt skolens funksjon som en utjevner av mulige digitale skiller. Samtidig problematiserer han synet på digital teknologi som et vidundermiddel i læringssammenheng. Buckingham peker på problematikken rundt unges opplevelse av IKT: unge har en utstrakt bruk av IKT, og er ansett som mer erfarne enn de fleste voksne i ulike bruksformer av IKT. Bruken av og erfaringen de har med IKT er for det meste lystbetont, og i mange tilfeller krevende. Det å sette kompetente og brukervante unge foran en PC, og så begrense hva de kan bruke den til og hva de får tilgang til, mener Buckingham fører til et demotiverende læringsmiljø. Et annet problem Buckingham ser er at informasjon skaffet til veie via nettet krever evnen til kritisk å evaluere materialet. Internett, som et demokratisk og lett tilgjengelig medium, krever vurderingsevne. Skolen er en sentral arena for å tilegne seg denne egenskapen. I motsetning til for eksempel Sørensen og Olesen (2000), er Buckingham mer tilbakeholden på å erklære PC som et gjennomført positivt tilskudd til læringssituasjonen i skolene. Som jeg vil illustrere senere i den kvalitative analysen, er ikke mulighetene IKT gir alltid en velsignelse i skolesammenheng.

Playing with fire. How do computer games influence the player? (2004), skrevet av Simon Egenfeldt-Nielsen og Jonas Heide Smith, er en rapport fra 'the Danish Media Council for Children and Young People', publisert for et større publikum i samarbeid med Clearinghouse. Rapporten ser på forskning som har hatt stor påvirkning innen temaet PC-spill, og undersøkelsen har som mål å klargjøre en del av de motstridende funnene rundt debatten om hvorvidt PC-spill er skadelig eller ei. Rapporten konkluderer med at den

teoretiske retningen eller perspektivet forskerne springer ut ifra, tenderer til å påvirke resultat av undersøkelser. Spill er et av de områdene av PC-bruk hvor kjønnsforskjellene er mest fremtredende, og en av de PC-aktivitetene guttene generelt sett er mest interesserte i. Rapporten er interessant for meg, da deler av denne oppgaven tar for seg tema og problemer rundt elektroniske spill og eventuelle påvirkninger aktiviteten har på spilleren.

Boken *Digital Generations: Children, Young People and New Media* (David Buckingham og Rebekah Willett, red. 2006) består av 17 artikler som dekker tema rundt konsekvenser og potensiale av computerspill, identitetsdannelse og -uttrykk slik det kommer til syne i blogging og nettsamfunn, og bruk av nye medier i skolen. Innenfor disse temaene er det et vidt spekter av emner som taes opp. Noen av konklusjonene bidragsyterne har kommet til når det gjelder Internett, er at å skulle regulere barn og unges bruk er vanskelig, for både foreldre og barn. Streng kontroll over hva barnet foretar seg på Internett “[...] is likely to undermine not only children’s freedom and privacy to explore and express themselves online, but also to undermine the democratic negotiation of mutual rights, trust, and responsibilities between parent and child more generally.” (2006, s.111) Mulighetene Internett tilbyr innen lek med identitet og seksualitet blir også sett på som frigjørende spesielt for tenåringsjenter og homofile. Den anonymiteten Internett tilbyr, kan av enkelte bli sett på som en velsignelse, spesielt ved hendelser eller prosesser som føles vanskelige. Også for ungdommene i Steigen fant jeg at Internett var en kilde til emosjonell eller sosial støtte utenfor deres nærmiljø.

I *Mediedanning og mediepedagogikk: Fra digital begeistring til kritisk dømmekraft* (Soilikki Vettenranta (red.) 2007) tar bidragsyterne for seg hvorvidt inntoget av nye medier trenger noe mer enn instrumentell tenkning rundt bruken av mediene. Forfatterne etterlyser noe mer enn mediebegeistring, og mener det er på høy tid at kritisk innsikt og refleksjoner rundt verdier og etikk inntar læringen i mediekompetanse. Medieteknologi er ikke et ’nøytralt redskap’, men er med på skape identiteter og kultur. Unge mennesker trenger kunnskap om mulighetene mediene gir dem til å være aktive samfunnsborgere om de skal være bidragsytere på denne stadig viktigere arenaen. Dette speiler noe av hva Buckingham tok opp i *Media education – literacy, learning and contemporary culture* (2003), og er viktig kanskje spesielt i forhold til hvor mye elevene i Steigen bruker IKT i skolesammenheng.

Empowerment Through Media Education. An Intercultural Dialogue (Ulla Carlsson, Samy Tayie, Geneviève Jacquinot-Delaunay og José Manuel Pérez Tornero (red.) 2008) er basert på to konferanser avholdt i 2007, begge med fokus på medieutdanning. Resultatet har blitt en bok bestående av betraktninger og innspill på tvers av kulturer. Forutsetningen for boken er at massemedia er en så stor del av barn og unges hverdag at evnen til å bruke

massemedier som redskap i personlig og samfunsmessig utvikling bør være i fokus for medieutdanning. Referanserammen for forskning på ungdom er ofte basert i den vestlige mediekulturen, men denne boken baserer seg tildels på ikke-vestlige innspill, og forfatterne uttrykker et ønske om å utvide forståelse og innsikt i og rundt unges mediebruk og muligheter på tvers av kulturkretser.

Den oppmerksomheten som er viet til forskning rundt barn og unge forhold til ulike media er enorm. Som vi her har sett, er forskere og akademikere både optimister og pessimister når det gjelder deres syn på konsekvensene av barn og unges mediebruk. Min fokus og interesse når det gjelder internasjonal forskning på ungdom og mediebruk ligger i sosialiserings- og kommunikasjonsaspektet ved IKT, potensialet og farene ved elektroniske spill, og i muligheter og utfordringer som møter ungdommene ved bruk av medier i skolen. Alle disse temaene er interessante i forhold til oppgaven.

Det er ni år mellom dataene til Drottners *Unge, medier og modernitet* (1999) ble samlet inn og publiseringen av *Mediedanning og mediepedagogikk* (Vettenranta, red, 2007). I løpet av de årene har teknologien endret seg, og som en følge av endring i teknologi har det vært en endring i bruk. Det har allikevel vist seg at selv med teknologiske endringer og nyvinninger, består tendenser for bruk, og da spesielt innen kjønnede skiller. Bekymringen for og optimismen til barn og unges bruk av IKT består også. Med den økende bruken av IKT i skolen dreier mye av forskeres, akademikers og foreldres oppmerksomhet seg mot IKT i læringssituasjonen, og IKT som et arbeidsredskap og pedagogisk verktøy. Endringene innen IKT og den stadig økende tilgangen til IKT gir spennende utfordringer og muligheter på private og offentlige arenaer.

4 Norske forskningsprosjekter

Norge er ett av fem land i Europa som regnes for å være en IKT-nasjon. En slik nasjon kjennetegnes av utbredt tilgang til og bruk av nye medier som Internett, mobiltelefon, PC og kabel- og satellitt-TV. Per dags dato vokser tilnærmet alle barn og ungdom i Norge opp med full tilgang til disse nye mediene via hjemmet og skole, og tilstedeværelsen av medier er blitt en selvfølge (Endestad, Brandtzæg, Heim, Torgersen og Kaare, 2004).

I juni 2006 publiserte Aftenposten en undersøkelse gjort av Synovate MMI om mediebruken til ungdom i alderen 16-24 år. Unge i denne aldersgruppen bruker i gjennomsnitt i underkant av tre timer hver dag på dataspill, Internett og DVD. De samme tendensene sees også i segmentet 8-15-åringene (Aftenposten 22.06.2006). Da er det ikke overraskende at det har blitt viet mye tid og ressurser på forskning om barn og unges oppvekst, og hvilke innvirkninger innrykket av nye medier har på ungdom i dag.

Tidligere forskning

Datainnsamlingen til det landsomfattende prosjektet *Ung i Norge, 2002* tok til i februar 2002. I underkant av tolv tusen skoleelever i alderen tretten til nitten år svarte på spørsmål om livsstil og levekår. Prosjektet ble gjennomført med støtte fra Velferdsprogrammet i Norges forskningsråd (NFR) og Lotteritilsynet. I 1992 ble det gjort en tilsvarende undersøkelse blant 13-19-åringene i Norge, og hovedsiktemålet til *Ung i Norge, 2002* var å undersøke om det hadde skjedd endringer i hvordan ungdommer har det og deres syn på fremtiden. I løpet av tiårsperioden mellom disse undersøkelsene har det skjedd store endringer med skolereformer, mindre ungdomskull og endringer i jobbmarkedet samtidig som det har vært stor utvikling i IKT-feltet. *Ung i Norge, 2002* dekker tema som levevilkår, fritid, hvordan ungdom ser på skole- og jobbsituasjon samt sine foreldre, jevnaldrende og seksualitet. Undersøkelsen dekker også områder som unges bruk av PC, mobiltelefoni og Internett. Basert på svarene fra undersøkelsen har det blitt (og blir fremdeles) skrevet flere rapporter, artikler og bøker om norsk ungdom og deres måte å leve og være på. Noen av de som dreier seg om ungdom og deres medievaner er omtalt her.

Prosjektet *En digital barndom* gikk over tre år fra 2002 til 2004, og fikk også støtte fra Velferdsprogrammet til NFR. Prosjektet hadde som målsetting å kartlegge og analysere medievanene til barn og unge, og sette fokus på deres bruk av IKT og ellers bidra til en økende forståelse av hvordan IKT spiller inn i oppveksten til barn og unge. Tre rapporter ble

publisert i regi av prosjektet i 2004. Disse var *En digital barndom? En spørreundersøkelse om barns bruk av medieteknologi*, *Ungdoms digitale hverdag*, og *Ungdom som lever med PC*. Alle disse tre rapportene har vært viktig for arbeidet med oppgaven. Tematikken i rapportene går direkte på deler av tematikken i oppgaven, og har vært til inspirasjon og informasjon for meg i mitt prosjekt.

Rapporten *En digital barndom? En spørreundersøkelse om barns bruk av medieteknologi* (Endestad et al., 2004), var et samarbeid mellom Stiftelsen for industriell og teknisk forskning (SINTEF), Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring (NOVA) og Universitetet i Oslo (UiO). Rapporten tar for seg barn i alderen syv til tolv år, og ser på hvorfor og hvordan barn bruker IKT. 1112 barn fordelt på seks skoler i Oslo-området svarte på spørsmål om sin bruk av IKT, sin fritid og forhold til venner, for å nevne noen tema. I rapporten fant de det nyttig å dele barna inn i fire forskjellige brukergrupper ut ifra ulikheter i måten de gjorde nytte av Internett på. Den største forskjellen var mellom kjønnene. Førti prosent av barna havnet i gruppen uinteressert, på den måten at de ikke brukte IKT i særlig stor grad. De fleste av disse var jenter. Den neste gruppen ble kalt underholdningsorienterte, først og fremst fordi de brukte mye tid med spill. Barna i den teknologiorienterte brukergruppen var de som hadde kompetanse nok til å lage hjemmesider. De nytteorienterte var de som brukte nett som et verktøy, til å samle informasjon eller for å kommunisere via chat eller e-post. I undersøkelsen fant de at selv om tilgjengeligheten til TV- og PC-spill var utbredt, var bruken lavere enn forventet. Spill ble også ansett som en sosial aktivitet, da mange av barna ofte spilte sammen med noen. Guttene, som generelt var de som spilte mest, snakket også om spill på chat. Innen syvendeklasse var omtrent halvparten av barna involvert i kommunikasjon enten over nett eller via mobiltelefoni. Alt i alt brukte barna i utvalget mindre tid på de nye mediene enn hva forskerne hadde forventet, og de resultatene fant liten støtte for påstander om at de nye mediene fortrenger andre, mer klassiske fritidssysler, som utelek eller sportsaktiviteter (Endestad et al., 2004, s.7-8).

Ungdoms digitale hverdag, skrevet av Leila Torgersen, tar for seg bruk av PC, Internett, TV-spill og mobiltelefoni blant elever i ungdoms- og videregående skole. Rapporten baserer seg på tall fra undersøkelsen *Ung i Norge, 2002*. I rapporten blir det konkludert med at det er en sammenheng mellom hvordan elevene bruker datamaskin og skolekarakterer, og mellom elevenes karakterer og foreldrenes utdannelsesnivå. Diverse faktorer som har innvirkning på hvor mye tid barn og ungdom bruker på IKT har også vært studert, og det er en klar sammenheng mellom ungdoms opplevelser av hvorvidt det er mye å ta seg til i nærmiljøet og hvor mye tid de bruker på IKT. Dette er ved siden av kjønn den faktoren som er mest

utslagsgivende variabelen som bestemmer frekvensen av mediebruk (Drotner, 2001). Jeg vil presentere en del av funnene fra denne rapporten i detalj, da den kan sammenlignes direkte med mine egne funn. Fra undersøkelsen blir det klart at nesten alle ungdommene (95 prosent) hadde PC hjemme, og åtte av ti har Internett-tilgang hjemme. To av 10 hadde egen oppkopling. Halvparten hadde TV på rommet, og en tredjedel hadde egen PC på rommet. Det var også en tredjedel av ungdommene som hadde TV-spill på rommet, klart flere gutter enn jenter (Torgersen, 2004, s.7). Det var også dobbelt så mange gutter som jenter som oppga at de var daglige brukere av PC, med 54 mot 26 prosent. Den største kjønnsforskjellen gjaldt spill. På ungdomsskolenivå oppgav en tredjedel av guttene at de spilte hver dag. Kun fire prosent av jentene rapporterte at de spilte hver dag. Kommunikasjonsmessig var de få forskjeller mellom jenter og gutter. Flere sendte e-post enn chattet, men guttene oppga å chatte mer enn jentene. Guttene brukte også PCen mer til andre aktiviteter, som å laste ned musikk, lage programmer eller manipulere bilder. Torgersen fant også at jo oftere ungdommene brukte data, jo mer tid brukte de også sammen med venner (ibid).

Ungdom som lever med PC (2004), av Birgit Kaare, var siste rapport ut i prosjektet *En digital barndom*. Rapporten er et resultat av empiri samlet i løpet av *Oppvektsprosjektet*, et prosjekt i regi av Institutt for kulturstudier ved Universitetet i Oslo. Kaare har sett på såkalt tunge brukere av data, nærmere bestemt ungdommer som har deltatt i ”The Gathering”, et dataparty som samler omlag fem tusen tunge brukere hver påske i Vikingskiphallen på Hamar. Fellesnevneren for deltakerne er at de har hva Kaare karakteriserer som ”et entusiastisk og intenst forhold til det å bruke PC.” (Kaare, 2004, s.7) Noe av det som karakteriserer disse storbrukerne av digital teknologi er at de bruker det til å inngå og opprettholde varige sosiale relasjoner. De verdsetter fysisk, ansikt-til-ansikt-kontakt høyere enn den de har på nett, men ser på digital kommunikasjon som like verdifull og virkelig som den de har i den fysiske verden (Kaare, 2004, s.77). Også blant disse storbrukerne er det kjønnsforskjeller, disse bunner i holdningsforskjeller, det vil si at forskjellige aktiviteter verdsettes ulikt blant kjønnene. Stort sett er jentene brukere av PC, mens guttene er utforskere (ibid, s.52).

I 2007 ble artikkelen *Children’s usage of media technologies and psychosocial factors* (Heim et al.), basert på tall fra *En Digital Barndom*, publisert i fagtidsskriftet *New Media & Society*. Artikkelen er basert på en undersøkelse gjort blant 825 norske skolebarn i alderen 10-12 år, og ser blant annet på sammenhengen mellom ulike former for mediebruk og psykososiale faktorer. Av undersøkelsen kom det frem at det er en korrelasjon mellom høy bruk av underholdningsmedier som TV og det at barn oppfatter seg selv som mindre

skoleflinke. Forskerne fant også at kompetente storbrukere av medieteknologi ser på seg selv som sportslig dyktigere enn andre barn i undersøkelsen. Det var også en sammenheng mellom hvor aktivt involvert foreldre var i barnas hverdag og hvordan barna nyttiggjorde seg teknologi. Barn som hadde foreldre som var aktivt involvert hadde større sannsynlighet for å bruke teknologien som et verktøy istedenfor bare som underholdning, enn barn som hadde foreldre som var lite involvert.

Boken *Ungdom i endring – mestring og marginalisering*, skrevet av Kåre Heggen og Tormod Øia, ble gitt ut i 2005. Boken bygger først og fremst på datamaterialet samlet inn i løpet av prosjektet *Ung i Norge, 2002*. I boken ser forfatterne etter sammenhenger mellom bakgrunn og oppvekst og ungdoms evne til mestring innen ulike arenaer. Forfatterne har også funnet at bosted kan ha noe å si for bruk av PC. Undersøkelsen viser en tendens til at ungdom som bor i mindre befolkede strøk bruker PC mindre enn ungdom som bor på steder med tettere befolkning. Dette er imidlertid bare en tendens (Heggen og Øia, 2005, s.32 og 95). Det empiriske grunnlaget for boken er det samme som grunnlaget til rapporten *Ungdoms digitale hverdag* av Torgersen, men fokus er forskjellig. Der Torgersen går spesifikt inn på ungdoms bruk av IKT, har Heggen og Øia flere interesseområder. Forfatternes refleksjoner rundt bosted som en påvirkningsfaktor for bruk av IKT er svært interessant for mine problemstillinger om hvorvidt ungdom som bor avsidesliggende sin bruk av IKT skiller seg fra landsgjennomsnittet.

Prosjektet *Jenter og IT i ungdomsskolen* ble finansiert av Kirke-, utdannings-, og forskningsdepartementet og Telenor Forskning og Utvikling. Rapporten *Internett – Jentenett, Ungdomsskolejentes databruk og datainteresser* fra prosjektet ble skrevet av Tove Håpnes og Bente Rasmussen, og offentliggjort i 1997. I rapporten er det blant annet sett på hvordan et utvalg jenter fra fem ungdomsskoler vurderer sitt eget forhold til og bruk av informasjonsteknologi (IT) i alle arenaer av sine liv. I løpet av de ti årene som har gått siden denne rapporten ble offentliggjort har det skjedd en rivende utvikling innen IKT. Likevel er funnene fra undersøkelsen interessante, da de viser sammenfallende funn i kjønnsforskjeller med undersøkelser foretatt i etterkant. I undersøkelsen rapporterer jentene interesser som er i overensstemmelse med funn blant annet fra *Ungdom som lever med PC* (Kaare, 2004), i det at jentene har et brukerperspektiv når det kommer til PC og Internett. De fleste av jentene hadde gått gjennom en fase hvor de spilte dataspill, men for de fleste hadde interessen vært kortvarig. Det jentene uttrykte størst fascinasjon over når det gjaldt PC og Internett var kommunikasjonsmulighetene dette gav dem. Mange av jentene chattet anonymt med ukjente og brukte nett som en arena for flørt og utprøving, men det blir også trukket frem fordelene

med det å kunne kommunisere med venner på en annerledes men hurtig måte. Disse funnene kan trekkes direkte til hva ungdommene i Steigen selv sa om kjønnede forskjeller i bruk, samt hva jentene der sa om sin fascinasjon for IKT som et middel for kommunikasjon.

Boken *Ungdomstid i Fredrikstad – Om skole, fritid, rus, samfunnsengasjement og verdiorienteringer* er skrevet av Guro Ødegård på oppdrag fra Fredrikstad kommune i regi av NOVAs UNGdata prosjekt. UNGdata er en betegnelse brukt ”på et standardisert sett av spørreskjemaer hvor spørsmålene er samlet tematisk i enkeltstående moduler, og er brukt i en mengde kommunale ungdomsundersøkelser.” (Ødegård, 2001, s.12) Det er en grunnmodul som utgjør basisen i konseptet. Grunnmodulen inneholder de mest sentrale bakgrunnsspørsmålene som alder, bosted, kjønn og sosial bakgrunn. 1127 elever fra niende klasse deltok i undersøkelsen, som ble gjennomført i april 2000. Fokus for undersøkelsen var sentrale aspekter i disse ungdommenes liv som skole, fritid, rus og samfunnsdeltakelse. Kjønn og alder er de sentrale bakgrunnsvariablene i undersøkelsen, men sosial bakgrunn basert på foreldrenes yrke eller utdanningsnivå er også tidvis en bakgrunnsvariabel (Ødegård, 2001, s.12). Undersøkelsene som benytter spørreskjema tilknyttet UNGdata er sammenliknbare, og bakgrunnsspørsmålene i mitt spørreskjema til elevene i Steigen kommune baserer seg på spørreskjemaet brukt i UNGdataundersøkelsene.

TNS Gallup er Norges største analyseinstitutt, og gjør jevnlig undersøkelser blant annet om barn, ungdom og medievaner. I undersøkelsen *MedieBarn 2007* har de sett på medievanene i barn alderen seks til tretten år. TNS Gallup har også en undersøkelse som omhandler mobilt medieinnhold og brukerne av disse tjenestene. De har funnet at i den delen av befolkningen som er eldre enn tolv år, bruker 9,5 prosent av befolkningen en mobil innholdsleverandør minst en gang i uken. 3,9 prosent av befolkningen bruker minst en mobil innholdsleverandør daglig. Disse tallene omhandler bare mobilt Internett eller WAP. Det er flere menn enn kvinner som benytter seg av disse tjenestene. TNS Gallup har også publisert undersøkelsen *Medieutviklingen: Folks Medievaner 2006*. Her rapporteres det blant annet at medietrendene blant ungdom mellom 12 og 19 år er at de ser mindre på TV enn hva de gjorde før, men de leser like mye aviser som befolkningen for øvrig. Over halvparten (53 prosent) av ungdom mellom 13 og 19 år hører på radio en gjennomsnittlig dag, og 76 prosent av ungdommene mellom 13 og 19 år bruker Internett daglig. 18 prosent av de i aldersgruppen 12-19 år bruker mobilt medieinnhold ukentlig.

I 2007 kom boken *Generasjon.com – Mediekultur blant barn og unge*. Forfatteren, Elise Seip Tønnessen, hadde fulgt en gruppe barn i 11 år, fra de var fire til de var 15 år. I boken forsøker Tønnessen ”å trekke noen linjer gjennom en barnegenerasjons samliv med mediene,

fra de så på *Sesam stasjon* i førskolealder til de turnerer tv, Internett og mobiltelefoner med største selvfølgelighet i tenårene.” (2007, s.11) Tønnessen har tatt for seg en rekke forskjellige tema som for eksempel barn i et bevegelig medielandskap og forskjeller i mediefascinasjoner hos jenter og gutter. Noe Tønnessen fant var at

[d]e sentrale endringene som ”de nye mediene” har medført, kan sammenfattes som økt tilgjengelighet, økt mobilitet og økt kapasitet. For den unge generasjonen som har vokst opp med digitale medier, betyr det at mediebruken har spredd seg ut fra familiens fellesrom til både ungdomsrom og utesteder. Og den har spredd seg fra å være en relativt avgrenset aktivitet til å gjennomsyre alt de unge holder på med; deres fritidsaktiviteter, skolearbeid og utvikling av mellommenneskelige relasjoner. (Tønnessen, 2007, s.41)

I *Generasjon.com* har Tønnessen tatt for seg mange av de temaene jeg fant interessante blant elevene i Steigen, og boken har bidratt med mye innsikt spesielt i forhold til hvordan barn og unge endrer brukermønstre etterhvert som de vokser seg til.

Nettsvermere. En rapport om ungdom og Internett (2002) er skrevet av Taran L. Bjørnstad og Tom Ellingsen på oppdrag fra Statens Filmtilsyn. De gjennomførte kvalitative intervju med 40 elever fra 8. og 10.klasse. *Nettsvermere* ser på hvordan disse ungdommene forholder seg til Internett, både i forhold til kommunikasjon som chat og e-post, i forhold til spill og bruk av Internett i skolen, og hvordan elevene håndterer mer kontroversielle sider ved Internett, som tilgangen til pornografi eller mobbing over nett. Det Bjørnstad og Ellingsen fant i sin undersøkelse, var blant annet at ungdommene så seg selv som ’medievoksne’, og at regler for Internettbruk ikke gjelder dem, men gjerne yngre barn. Som en konsekvens av dette mente ungdommene at generelle regler for akseptabel bruk av Internett, fra foreldre eller skole så vel som hva som er tillatt etter norsk lov, ikke var noe de nødvendigvis behøvde å forholde seg til. Bjørnstad og Ellingsen har tatt for seg en rekke spennende tema, som ungdoms egne holdninger til ”storspillere”, og ”nyere” medieatferd som nedlastning og fildeling.

Tilgangen til nye medier i Norge er gjennomgående høy, og det er mange som har viet temaet barn, unge og medier mye oppmerksomhet. Forskere i Norge har blant annet sett på hvordan IKT påvirker oppveksten til de nyere generasjonene; hvilke rolle medier spiller når det gjelder barn og ungdoms fritid og deres aktiviteter, hvordan IKT påvirker kommunikasjon og sosialisering, og hva som skjer av endringer i skole- og læringssituasjoner med økt tilgang til IKT både privat og offentlig.

5 Datagrunnlag, innsamlingsmetode og empiri

Utvelgelse av respondenter

I kvalitative studier velges gjerne respondenter i henhold til undersøkelsens problemstillinger, det vil si at forskeren velger respondenter som har kunnskap eller kvalifikasjoner innenfor feltet det forskes på. Dette kalles et strategisk utvalg (Thagaard, 2003, s.53). Det er flere former for strategiske utvalg, og dette prosjektet er basert på et strategisk *tilgjengelighetsutvalg* (ibid, s.54). Det vil si at mine respondenter ble valgt ut ifra det kriteriet at de var tilgjengelige til å delta i undersøkelsen (ibid). Jeg gjennomførte undersøkelsen ved en videregående skole i Steigen kommune i Nordland fordi jeg hadde kjennskap til skolen og området fra før. Dette sikret at respondentene hadde kvalifikasjonene jeg lette etter; de var skoleelever og de bodde i en kommune med lav befolkningstetthet. Sånn sett var utvalget *strategisk*. Problemstillingen til prosjektet ble utformet myntet på elevene ved Knut Hamsun Videregående Skole, avdeling Steigen. Potensielt er det nok mange elever ved mange skoler i en hel del fylker som ville svart til de samme kriteriene, og undersøkelsen kunne blitt gjennomført ved en av disse skolene. Grunnen til at undersøkelsen landet på elevene i Steigen kommune er at de var *tilgjengelige* for meg.

Knut Hamsun vgs., avdeling Steigen, er en skole som har eksistert siden 1976. Skolen tilbyr undervisning i Studiespesialisering VG1 og LOSA, eller ”Lokal Opplæring i Samarbeid med Arbeidslivet”, et utdanningsprogram på VG1-nivå. Dette er det eneste tilbudet lokalt når det gjelder høyere utdanning, for å gå videre skole må elevene enten til Hamarøy eller Bodø. Mange av elevene i kommunen velger å flytte hjemmefra for å gå på skole allerede etter endt ungdomsskole, så skoleåret 2006-2007 var det 17 fulltidselever ved Knut Hamsun vgs., avdeling Steigen, seks gutter og 11 jenter. Elevene bruker alle laptop som arbeidsverktøy på skolen, og LOSA-elevene har mye fjernundervisning og holder kontakt med lærerne sine over telefon eller via Internett.

Tilnærmingfasen

Formell og uformell adgang

I *Metodebok for mediefag* fremhever Østbye, Helland, Knapskog og Larsen (2002) at for et forskningsprosjekt som benytter seg av metoder som for eksempel kvalitative intervju er både formell og uformell adgang en nødvendighet for å gjennomføre prosjektet. Med formell adgang menes den bekreftelsen en får fra ledelsen eller autoritetspersoner på at en er

velkommen til en bedrift, organisasjon eller liknende for å foreta en undersøkelse (ibid, s.98). Med uformell adgang refererer de til den aksepten en får for prosjektet fra intervjupersonene selv, hvilket de sier er essensielt for å få interessant eller relevant informasjon ut av et intervju (ibid). Inntil en formell bekreftelse på at man er velkommen for å foreta undersøkelser er sikret, er det anbefalt å arbeide mot dette målet på uformelt plan. En har mer handlings- og forhandlingsrom dersom en får et uformelt avslag på en forespørsel enn dersom en får et formelt avslag (ibid, s.98-99).

Døråpnere

Da jeg skulle kvalitetssikre spørreskjemaet (se neste side), hadde jeg ingen kjennskap til såkalte døråpnere eller portvakter (Thagaard, 1998, s.54), sentrale personer som kunne hjelpe meg med tilgang til elever i riktig alderskategori. Jeg tok derfor kontakt med avdelingslederen for Salg-og servicefag på Sandaker vgs, presenterte prosjektet mitt og hvorfor jeg ringte, og avdelingslederen satte meg så i kontakt med en av klassestyrerne.

I forkant av undersøkelsene ved Knut Hamsun vgs. hadde jeg undersøkt om jeg hadde noen døråpnere. Det viste seg at jeg hadde flere døråpnere enn først antatt. En bekjent av meg jobber sammen med en som er gift med en av lærerne ved skolen, og videreførte min forespørsel til konen som igjen videreførte dem til rektor, og så gikk kommunikasjonen videre via disse leddene og jeg fikk et telefonnummer og en mailadresse til en kontaktperson ved skolen. Den formelle adgangen og tilbudet om å komme til Knut Hamsun vgs. for å gjøre forskningsprosjektet mitt fikk jeg fra studieinspektøren, som også hadde snakket med elevene som hadde stilt seg positive til å delta i undersøkelsen. Som sagt er elevtallet lite (17), så alle hadde fått ta stilling til forespørselen.

Innsamlingsmetodene

I *Metodevalg og Metodebruk* (1996) beskriver Holme og Solvang metode som ”et redskap, en fremgangsmåte for å løse problemer og komme fram til ny erkjennelse.” (1996, s.14) Det skilles mellom to ulike metodiske tilnærmingsformer, nemlig kvalitativ og kvantitativ metode. Den kvalitative metoden ”har primært et siktemål om å skape forståelse” (ibid, s.15) og interessen ligger ikke nødvendigvis i om dataene er etterprøvbare (ibid). I de kvantitative metodene er det en større grad av formalisering og struktur, og dataene kan ”omformes til tall og mengdestørrelser. Ut fra det gjennomfører en så statistiske analyser” (ibid, s.73). Kvantitative og kvalitative metoder behøver ikke stå i motsetning til hverandre, men kan sees på som utfyllende (Holme og Solvang, 1996, s.73; Ringdal, 2001, s.107). I mitt prosjekt har

jeg valgt en blanding av kvalitative og kvantitative metoder, nærmere bestemt spørreskjema, fokusgrupper og individuelle intervju. Ved å kombinere kvantitative og kvalitative metoder ønsker jeg å få både kvantifiserbare tall samt dybdeinformasjonen og innsikten kvalitative metoder kan gi.

Spørreskjema

”Med spørreskjemaundersøkelse vil vi mene en forholdsvis strukturert metode for datainnsamling ved hjelp av spørsmål og svar [...] der alle de som blir spurt, svarer på tilnærmet samme sett av spørsmål.” (Østbye et al., 2001, s.109)

Ut fra hvilken litteratur man leser brukes ofte forskjellige navn for å betegne den samme metoden for innsamling av data. I denne oppgaven har jeg valg å holde meg konsekvent til den litt brede betegnelsen ”spørreskjema” når det gjelder metoden for den kvantitative datainnsamlingen i oppgaven.

Spørreskjemaundersøkelser samler inn informasjon om personene som svarer på spørreskjemaet, disse kalles ofte for respondenter (ibid, s.110). Et spørreskjema kan bestå av åpne eller lukkede spørsmål eller en kombinasjon av disse. Ved lukkede spørsmål er svaralternativene gitt på forhånd, mens ved åpne spørsmål har respondentene mulighet for å besvare spørsmålet med egne ord (Ringdal, 2001, s.265). Lukkede spørsmål er enklere å bearbeide systematisk og lage statistikk av enn hva tilfellet er med åpne spørsmål. Til gjengjeld gir åpne spørsmål muligheten for detaljrike og nyanserte svar (Østbye et al., 2001, s.113). Spørsmål om atferd (handlinger respondenten har utført) er noen av de mest vanlige å stille, og noen av de man kan få mest reliable svar på. Noen atferdsspørsmål kan være problematiske for respondentene å svare på, da ikke alle husker hva de for eksempel så på tv forrige uke. For å minimere problemene eventuelle respondenter kan komme til å ha med å svare på spørreskjemaet, bør et spørreskjema ideelt sett bestå av utvetydige spørsmål med enkel formulering uten fremmedord (ibid, s.115-119). En måte å prøve å sørge for at spørsmålene i et spørreskjema gir mening på, er å bygge spørreskjemaet på eller rundt spørsmål som allerede er brukt i andre undersøkelser (Hansen et al., 1998, s.247). Et spørreskjema bør helst ikke være for langt, da risikerer man at respondenten mister motivasjonen litt uti spørreskjemaet. I følge Østbye et al.(2001, s.111) er det mulig å øke lengden på spørreskjemaet uten å ”miste” respondenten dersom en har en form for fysisk kontroll over respondentene. Ringdal kaller dette ”gruppeutfylling” (2001, s.261), og relaterer begrepet først og fremst til skoleforskning.

Pilotering

Etter å ha utformet et spørreskjema, kan det være lurt å foreta hva Ringdal (2001) kaller en forundersøkelse, eller hva Østbye et al. (2002) refererer til som pilotering. Ved å dele ut spørreskjemaet til et lite utvalg ser en hvordan spørreskjemaet fungerer i praksis (Ringdal, 2001, s.264).

Det er flere grunner til at det er lurt å pilotere et spørreskjema før en setter i gang med undersøkelsen. I følge Østbye et al. (2002, s.131-132) gjør pilotering en i stand til å oppdage feil, mangler eller svakheter ved et spørreskjema, man kan oppdage om det er spørsmål respondentene har vanskeligheter med å forstå, avdekke uklarheter i språk og oppdage om en får svar på det en lurer på med spørreskjemaet. I tillegg får en testet ut hvor lang tid det tar noen som ikke er kjent med spørreskjemaet å fylle det ut. For å få avdekket så mange uklarheter og potensielle fallgruver ved spørreskjemaet som mulig, er det viktig at piloteringen foregår på en gruppe som er lik den spørreskjemaet er tiltenkt (ibid, s.132).

Piloteringen av spørreskjemaet ble foretatt i en klasse på linjen Salg og Servicefag (S&S), VK1, ved Sandaker Videregående skole i Oslo. Grunnen til at jeg valgte å ha pilotering ved denne skolen er at Sandaker vgs har hatt IKT som satsningsområde, og at elevene ved S&S har faget Kultur, kommunikasjon og teknologi som et av studieretningsfagene sine, hvilket jeg antok ville si at IKT-kompetansen til elevene var relativt høy. I klassen jeg foretok piloteringen hadde alle elevene PC ved plassen sin, noe som gjorde at den kunne sammenlignes med klassen ved Steigen vgs. Elevene i Steigen bruker PC som verktøy i undervisningen og tilbringer i den forbindelse gjerne flere timer foran skjermen i løpet av en skoledag.

Klassestyreren hadde forberedt elevene i forkant av mitt oppmøte. Før utfylling av spørreskjemaet forklarte jeg i korte trekk prosjektet mitt og hvorfor jeg trengte deres hjelp. Elevene ble bedt om å fylle ut spørreskjemaet og notere seg ting de ikke skjønnte eller lurte på. Noen av elevene kom med spørsmål mens de fylte ut skjemaet. Spørsmålene førte direkte til forandringer i spørreskjemaet, som flere alternativer til enkelte av spørsmålene.

Ved gjennomgang av spørreskjemaene sammen med elevene kom det frem informasjon som førte til endringer ved skjemaet. Flere av spørsmålene fikk annerledes ordlyd eller flere kategorier, endringene gjorde at spørreskjemaet ble utvidet med nesten to sider uten at det ble lagt til flere spørsmål. Noen av disse endringene ble tilbakestilt etter samråd med veileder. Dette ble gjort for å beholde muligheten til å gjøre en sammenligning av svarene fra de endelige spørreskjemaene med svar fra andre spørreundersøkelser på et senere tidspunkt.

Fokusgrupper

”[D]en sosiale dimensjonen med alle de mekanismer denne innebærer, blir trukket direkte inn som et hovedelement i gruppeintervjuet. I stedet for en kommunikasjonssituasjon mellom forsker og undersøkelsesenheter vil en her få en diskusjon mellom mennesker som i et sosialt samspill med likesinnede utvikler og former meninger og holdninger.” (Holme og Solvang, 1996, s.103)

Fokusgrupper er en kvalitativ forskningsteknikk som på mange måter fører frem til en liknende type data som de man får ved individuelle intervjuer (Hansen et al., 1998, s.258). I dette prosjektet valgte jeg å inkludere både fokusgrupper og individuelle intervju dette for å få med tilleggsinformasjonen som blir produsert når en har med gruppedynamikk å gjøre. Når man setter en gruppe mennesker sammen for å diskutere rundt et tema får forskeren en mulighet til å observere og dokumentere interaksjonen mellom gruppens medlemmer. Dette er, som Hansen et al. uttrykker det, den mest vesentlige forskjellen på dataene som blir produsert av henholdsvis fokusgrupper og individuelle intervju, fokusgrupper lar “the researcher to observe how audiences make sense of media *through conversation and interaction with each other.*” (Ibid, deres uthevelse). Fortreffeligheten ved data samlet via fokusgrupper, er slik Hansen et al. ser det, at de gjenspeiler at tolkning av mediainnhold og dannelsen av mening er noe som ikke dannes i isolasjon, men gjennom samtale og sosial interaksjon (ibid, s.261). I diskusjon i en fokusgruppe kan deltakeren bli mer bevisst sitt eget perspektiv, men som i dagliglivet gjelder det også for interaksjonen i fokusgrupper at noen individer er mer pågående enn andre og at diskusjonen kan domineres av de som er mest frempå (ibid, s.263). Ved interaksjon i gruppe kan synspunktene til enkeltindivider undertrykkes, og gruppens normer kommer til syne. Dette kan betraktes som positivt, da “real life is like that: opinions are not as much property of individuals as public-opinion polling would have us think.” (Liebes og Katz, i Hansen et al., 1998, s.263)

Når en forsker skal gjennomføre fokusgruppeundersøkelser er det både generelle og spesifikke metodiske hensyn å ta. Generelt må forskeren rekruttere og sikre samtykke fra de han eller hun ønsker skal delta i studien, og ved gjennomføringen av fokusgruppene må forskeren også være klar over at for eksempel valg av sted for gjennomføring av gruppediskusjonene kan påvirke dataene. Et spesifikt metodisk hensyn når det gjelder fokusgruppeundersøkelser er antallet deltakere i hver gruppe, og antall grupper det er hensiktsmessig å foreta undersøkelsen med. I Hansen et al. (1998) konkluderes det med at antall deltakere i hver gruppe og antall grupper til syvende og sist kommer an på tilgjengelige

ressurser og målet med forskningen. Konsensusen synes å være at det kan være nok med bare et par grupper, og at det ideelle antall deltakere i hver gruppe ligger på mellom seks og ti personer (ibid, s.284).

Selve gjennomføringen av fokusgruppene avhenger av den som styrer gruppene, moderatoren, og intervjuguiden. Moderatoren, som gjerne er forskeren selv, bør sørge for at diskusjonen holder seg til emnet eller relevante tema. Samtidig bør også moderatoren sørge for at synspunktene til alle deltakerne blir hørt. Intervjuguiden inneholder temaene som bør dekkes, samt i hvilken rekkefølge de forskjellige temaene skal taes opp. Ofte vil en diskusjon gli av seg selv uten at det er naturlig for moderatoren å avbryte eller føre deltakerne over på et annet tema, men dersom en intervjuguide er fulgt konsekvent i flere grupper, forenkler dette sluttarbeidet med å analysere data og gjør det enklere å sammenlikne funn fra de forskjellige gruppene (ibid, s.272-274).

Individuelle Intervju

"Interviewing is purposive conversation." (Bertrand og Hughes, 2005, s.74)

Som det sies i sitatet ovenfor, er intervju en samtale med et formål. En slik samtale foregår mellom en intervjuer og en eller flere respondenter. Med flere respondenter tilstede tar intervjuet form av et gruppeintervju eller en fokusgruppe, og en samtale mellom en intervjuer og bare en respondent kan ta formen av et strukturert, semi-strukturert eller ustrukturert intervju. I et strukturert intervju er alle spørsmålene bestemt på forhånd. Dataene som genereres i slike intervju er lett sammenlignbare og forholdsvis enkle å analysere. Et semi-strukturert intervju baserer seg på en intervjuguide bestående av tema intervjueren vil ha dekket i løpet av samtalen. I et semi-strukturert intervju vil det være rom for digresjoner og oppfølgingsspørsmål. Fordelen med en slik tilnærmingstype er blant annet den høye graden av fleksibilitet. Ustrukturerte intervju tar form som en uformell samtale hvor tema eller spørsmål ikke er definert på forhånd. Slike intervju kan gi veldig individuelle og informative data, men kan også være vanskelige å analysere (Bertrand og Hughes, 2005, s.77-80; Østbye et al., 2001, s.83).

Ved gjennomføring av kvalitative intervju er det viktig å dokumentere hva som blir sagt. Intervjueren kan notere, det kan bli gjort et lydopptak av samtalen eller intervjuet kan filmes. Med notering er det minst sjanse for at noe teknisk skal skjære seg, men det kan være vanskelig å få dokumentert alt av viktighet. En av de vanligste måtene å dokumentere en samtale på er å gjøre et lydopptak, for så å transkribere samtalen på et senere tidspunkt.

Fordelen med lydopptak er at intervjueren har mulighet til å fokusere helt og holdent på samtalen. Dersom intervjueren skulle filmet informanten selv under intervjuet, ville intervjuerens fulle og hele konsentrasjon nødvendigvis ikke vært sentrert rundt samtalen. Alternativet hadde vært enten å ha kamera på stativ som en ren dokumentasjon, eller å ha hatt en person til tilstede for å operere kameraet under intervjuet. Dette er ressurskrevende. Sammenliknet med videoopptak er lydopptak forholdsvis rimelig. Respondentene kan også føle seg mer selvbevisste foran et kamera enn foran en opptaker, noe som kan påvirke intervjuet. På den annen siden får videoopptak med seg non-verbale tegn en lydopptaker ikke plukker opp, men analyse av videoopptak er heller ingen lett oppgave (Bertrand og Hughes, 2005, 75-76; Østbye et al., 2001, s.86).

I tillegg til skikkelig dokumentering er det viktig med grundige forberedelser til kvalitative intervju (Østbye et al., 2001, s.84). Intervjueren må kunne noe om feltet på forhånd, og han eller hun bør ha funnet et egnet sted å foreta intervjuene.

Utfordringer og gjennomføringen av prosjektet

Jeg dro til Steigen kommune i Nordland i januar 2007, en drøy uke i forkant av at innsamlingen av empiri skulle ta til. Dette for å bli bedre kjent med kommunen og aktiviteten der. Jeg hadde arrangert det slik at jeg kunne hospitere på Kvinneuniversitetet Nord (KUN) og ha eget kontor der. Da jeg ankom Steigen var det særdeles dårlig vær, med store snømengder og mye vind. Natt til torsdag 25. januar ble det skader på begge kraftlinjene som forsyner Steigen med strøm. Reparatorene måtte flys inn med helikopter, og reparasjonsarbeidet ble vanskeliggjort av dårlige værforhold og lite dagslys. Strømbuddet lammet kommunen. Steigen kommune var tilnærmet uten strøm i seks dager, og fasttelefonene var satt ut av funksjon og mobilnettet nede i deler av kommunen nesten hele denne perioden. Alle skoler og barnehager, butikkene og banken måtte holde stengt flere dager på grunn av strømbuddet.

Det at strømmen var borte rett før jeg skulle foreta innsamlingen av empiri, førte til at jeg var nødt til å endre ordlyden på flere av spørsmålene i spørreskjemaet. Innsamlingen av empiri skulle skje i uke fem, onsdag, torsdag og fredag. Strømmen kom tilbake tirsdagen i uke fem, men skolen åpnet først torsdag på grunn av kulden. I utgangspunktet hadde jeg vært bekymret for at tre dager ville være for kort tid til å få gjennomføre alle intervjuene jeg ønsket. Med en dag mindre til undersøkelsen enn hva jeg originalt hadde sett for meg var jeg unektelig bekymret. Jeg brukte en del tid på å tenkte ut alternative måter å få gjennomført intervjuene på, som telefonintervju eller å komme tilbake til skolen på et senere tidspunkt. Det viste seg heldigvis ikke å være nødvendig.

Dag én møtte jeg først elevene i plenum og delte ut spørreundersøkelsen. Alt i alt hadde jeg 17 respondenter, seks gutter og 11 jenter, som alle svarte på ti sider med identiske spørsmål. Dag en hadde jeg fokusgruppeintervju samt individuelle intervju med guttene. Jentene delte seg naturlig i to grupper etter hvilken klasse de enkelte gikk i, og det passet best å snakke med jentene fra LOSA-klassen først på dag to. Jeg bestemte meg for å gjennomføre fokusgruppe to og ha individuelle intervju med så mange fra gruppen som jeg rakk før lunsjen begynte. Etter lunsj foretok jeg så den tredje og siste fokusgruppen med jentene fra allmennfag og hadde så individuelle intervju med så mange av dem som tiden tillot.

På to dager ble det gjennomført tre fokusgrupper, en med fem gutter, en med fem jenter og en med fire jenter. Alt i alt ble det gjennomført 11 individuelle intervju, seks med gutter og fem med jenter. Da jeg reiste fra Steigen var det en av jentene som ikke hadde hatt muligheten til å fylle ut spørreskjemaet, men dette ble sendt til meg i posten i løpet av uken etter.

Reliabilitet, validitet, generaliserbarhet

I følge Østbye et al. i *Metodebok for mediefag* (2002) er det i hovedsak tre aspekter ved et forskningsprosjekt som vurderes når det gjelder den metodiske kvaliteten til prosjektet; reliabilitet, validitet og generalisering. Reliabilitet sier noe om hvorvidt det samme resultatet oppnåes ved gjentatte målinger med samme instrument, validitet hvorvidt en måler det en ønsker å måle, og generalisering hvorvidt funnene kan gjøres allmengyldige (Holme og Solvang, 1996, s.153 og 284; Ringdal, 2001, s.166). I *Systematikk og innlevelse – en innføring i kvalitativ metode* problematiserer Thagaard (2003) disse begrepene, og sier at i kvalitative forskningsprosjekt er det mer hensiktsmessig å operere med begrepene troverdighet, bekreftbarhet og overførbarhet. ”Begrepene fremhever den kvalitative tilnærmingens særpreg, og kan erstatte begrepene reliabilitet, validitet og generalisering som benyttes i kvantitative studier” (Thagaard, 2003, s.169). I denne undersøkelsen er det benyttet både kvantitativ og kvalitativ metode, og jeg opererer hovedsakelig med begrepene validitet, reliabilitet og generaliserbarhet.

Reliabilitet

Med reliabilitet menes det hvor nøyaktig og pålitelig innsamlingen og behandlingen av dataene har vært (Østbye et al., 2002, s.100). I et prosjekt hvor reliabiliteten er høy vil man kunne få tilnærmet like resultater ved gjentatte målinger av samme fenomen. For ethvert forskningsprosjekt vil utfordringene for å sikre høy reliabilitet være å sørge for at feilkildene blir få og små, og å kvalitetssikre dataene. Å sikre høy reliabilitet er viktig blant annet for å

kunne generalisere ut ifra dataene, men å sikre høy reliabilitet er ikke alltid like enkelt da det er mange faktorer som spiller inn og kan påvirke reliabiliteten i et forskningsprosjekt (Ringdal, 2001, s.166; Holme og Solvang, 1996, s.152-153; Østbye et al., 2002, s.100). Reliabiliteten av en oppgave avhenger blant annet av måten datainnsamlingen foretas på. Fremgangsmåten for innhenting av data for dette prosjektet er beskrevet tidligere. Behandlingen av dataene og selve analysen tar jeg for meg på et senere tidspunkt, så intervjueffekten er en av de faktorene jeg har fokusert på her.

Intervjueffekt

Den påvirkning en intervjuer har på svarene til respondentene, kalles intervjueffekt (Østbye et al., 2002, s.132). I samspillet mellom intervjuer og respondent er det mange forhold som kan påvirke svarene respondenten gir, og dermed påvirke reliabiliteten og validiteten til et studie. Intervjusituasjonen kan influeres av de rent synlige egenskapene til intervjueren, som rase, kjønn, alder, utseende og oppførsel. I følge Ringdal (2001) påvirker disse faktorene respondenten fordi de er signaler som har med sosial avstand og nærhet å gjøre, og kan motivere respondentene til å endre svarene sine. Undersøkelser har vist at intervjueffekten minsker dersom respondenten oppfatter intervjuer som forholdsvis lik seg selv (Ringdal, 2001, s.129; Østbye et al., 2002, s.132). En annen faktor som kan påvirke en intervjusituasjon er omgivelsene. Om man foretar intervju hjemme hos respondentene eller på en travel kafé er det mulig at andre mennesker som er å tilstede, støy eller andre avbrytelser vil kunne påvirke svarene til respondenten. Den generelle anbefalingen har derfor vært å foreta intervjuene i et rom hvor man i hvert fall kunne være alene med respondenten (Ringdal, 2001, s.129).

Den første dagen ved skolen ba jeg om et grupperom jeg kunne bruke under intervjuene, og fikk velge mellom flere rom. Jeg valgte et lite grupperom heller enn et klasserom, da jeg selv var mer komfortabel i et mindre rom samt at grupperommet var varmere enn klasserommet. Oppvarmingen på skolen var en faktor de første dagene etter at strømmen hadde kommet tilbake. De individuelle intervjuene og fokusgruppeintervjuene ble foretatt på samme rom. Dessverre lå rommet nærme et byggeområde, noe som forringet kvaliteten på lydopptakene.

Elevene jeg intervjuet var alle mellom 11 og 12 år yngre enn meg, en aldersforskjell jeg vil anta elevene så som ganske betydelig da de akkurat har begynt på videregående skole. Jeg hadde heller ingen mannlig medarbeider til å intervju guttene, så det er mulig at de seks guttene ble påvirket av at intervjueren var av et annet kjønn. Det er vanskelig for meg å si noe om dette da jeg ikke kjente noen av elevene på forhånd. I ettertid vil jeg si at jeg opplevde det

som at guttene følte seg trygge i gruppeintervjusituasjonen, og at det at de var flere og var godt kjent med de andre guttene gjorde at de snakket forholdsvis fritt. Jentene var jevnt over mer snakkesalige enn guttene. I løpet av gruppeintervjuene opplevde jeg at samtalen mellom jentene gikk mer av seg selv enn den hadde gjort for guttenes del, de trengte mindre mediering og ”probing” enn guttene. I løpet av gruppeintervjuene med jentene fikk jeg inntrykk av at flere av dem var lette å avspore og mer interessert i gruppa enn av å svare på spørsmål. Til gjengjeld fikk jeg noen behagelige overraskelser da det kom til jentenes individuelle intervju, hvor de alle var fokuserte, interesserte og velvillige til å svare på spørsmålene mine.

Jeg håper å ha minsket graden av intervjuereffekt ved å ha opptrådt vennlig og uformelt, og ved å fremstå mest mulig nøytral. Gruppeintervjuet og alle de individuelle intervjuene med guttene ble foretatt i løpet av en dag, og jeg hadde naturlig nok på meg samme antrekk i løpet av alle disse intervjuene. Alle de individuelle intervjuene og gruppeintervjuene med jentene ble også foretatt på samme dag, så alle jentene hadde også utseendemessige samme intervjuer å forholde seg til.

Validitet

Høy reliabilitet er en forutsetning for høy validitet, men det holder ikke bare at reliabiliteten til et forskningsprosjekt er høy, de innsamlede data må også være relevante for problemstillingen (Holme og Solvang, 1996, s.156).

Validitet har å gjøre med hvorvidt en forholder seg til det en tror, eller ønsker, en forholder seg til, dvs. i hvilken grad design og operasjonalisering gir relevante innsikter i forhold til den overordna problemstillingen. (Østbye et al., 2002, s.100)

Dersom et prosjekt har lav validitet, måles noe annet enn hva ønskelig er (Ringdal, 2001, s.170). Flere forhold kan påvirke validiteten til et prosjekt, og dersom for eksempel et intervju ikke gir en hensiktsmessig fremstilling av respondentenes holdninger vil dette svekke prosjektets validitet. Men det er også måter å styrke et prosjekts validitet på. Jeg valgte metodetriangulering som en måte å styrke validiteten i prosjektet.

Metodetriangulering

Innen et forskningsprosjekt kan en benytte seg av både kvalitative og kvantitative metoder, og å kombinere data samlet med ulike metoder kalles ofte for triangulering (Ringdal, 2001, s.115). Metodetriangulering kan kompensere for svakheter ved en metode og dermed øke

validiteten innen et prosjekt (Østbye et al., 2002, s.101). I dette prosjektet så jeg det som hensiktsmessig å ikke bare foreta en metodetriangulering, men også å kombinere kvalitative og kvantitative metoder. Det må nevnes at triangulering i seg selv ikke er en garanti for høy validitet. Dersom data innhentet med de ulike metodene hver for seg ikke er valide, vil ikke det å sette sammen data som i utgangspunktet ikke er valide gjøre at en oppnår økt validitet (ibid, s.102).

Generaliserbarhet / overførbarhet

Når en forskningsrapport generaliserer, handler det om å trekke slutninger fra utvalget en har studert til den generelle populasjonen utvalget er hentet fra (Holme og Solvang, 1996, s.284). Bare gjennom sannsynlighetsutvalg kan en foreta en statistisk generalisering fra utvalget en har undersøkt til en populasjon (Holme og Solvang, 1996, s.284; Ringdal, 2001, s.141). Ved et sannsynlighetsutvalg har alle enhetene i en populasjon en "kjent sannsynlighet for å komme med i utvalget." (Holme og Solvang, 1996, s 173) Denne oppgaven baserer seg som nevnt tidligere på et strategisk tilgjengelighetsutvalg, og dataene er således ikke tilgjengelige for statistisk generalisering. Overførbarheten av en kvalitativ studie gjelder hvorvidt de tolkningene som gjøres av data innen et prosjekt kan være gjeldende i en større sammenheng. Det er opp til den enkelte forsker å argumentere for at funnene som gjøres er overførbare og kan bidra til en større forståelse innen feltet (Thagaard, 2003, s.184). Som i diskusjonen rundt generaliserbarhet, er *utvalget* i fokus når det dreier seg om en studies overførbarhet, og situasjonene tolkningene fra en kvalitativ studie kan overføres til kommer an på utvalget og deres særtrekk (ibid, s.186). Særtrekket ved utvalget i denne studien er spesielt bosted og studiesituasjonen, men generelt at respondentene er unge og under utdanning. I kapittel 3 beskrev jeg en rekke tidligere studier som omhandler ungdom og elevers bruk av IKT. Norsk institutt for oppvekst, velferd og aldring (NOVA) har gjennomført undersøkelser som *Ung i Norge, 2002* som tok for seg ungdoms levekår. Nærmere tolv tusen skoleelever fra hele landet svarte på spørreskjemaet. På bakgrunn av denne undersøkelsen ble det skrevet en rekke forskningsrapporter. Fredrikstad kommune fikk undersøkelsen *Ungdomstid i Fredrikstad* gjennomført, her svarte i overkant av elleve hundre elever på spørsmål om fritid og skolehverdagen sin. Prosjektet *En digital barndom* ble gjennomført i regi av blant annet Stiftelsen for industriell og teknisk forskning (SINTEF), og finansiert av Norges Forskningsråds Velferdsprogram. *Internettgenerasjonen* var et prosjekt om teknologibruk blant ungdom som var såkalte "storbrukere", også dette prosjektet var støttet av Velferdsprogrammet.

Alle disse er store undersøkelser som dreier seg om barn og ungdom, deres liv og bruk av IKT. Prosjektene har hatt tildels store ressurser tilgjengelig og funnene fra disse prosjektene er overførbare. I utformingen av spørreskjemaet til min undersøkelse brukte jeg deler av spørrelisten fra prosjektet *Ung i Norge, 2002*, og til intervjuguidene til de individuelle intervjuene og fokusgruppeintervjuene gikk jeg ut ifra spørrelistene og intervjuguidene brukt i disse undersøkelsene. Selv om utformingen av mitt spørreskjema og intervjuguidene ligger tett opptil spørrelistene og intervjuguidene utformet til store prosjekter med en rekke ressurser tilgjengelig, vil jeg ikke si at de data som har blitt produsert gjennom mitt prosjekt er sammenlignbare med funn gjort i de større undersøkelsene. Mitt strategiske utvalg har sagt meg noe om akkurat de jeg har studert, men det er ikke uproblematisk å trekke dette videre til andre populasjoner. Til dette er mitt utvalg for lite. ”Overførbarhet er imidlertid ikke en målsetning i alle kvalitative studier.” (Ibid, s.184)

Etikk

”Etikkens oppgave [...] er tosidig. For det første vil den ha som oppgave å sette verdipremissene for forskningen i fokus. Den skal klargjøre sammenhengene mellom ”bør” og ”er” og rette et kritisk søkelys mot disse. For det andre vil etikken også kaste et kritisk søkelys og gi visse retningslinjer for selve forskningsprosessen.”

(Holme og Solvang, 1996, s.308)

I det å ha respekt for medmennesker ligger det å ha respekt for sine respondenter. I forskning er denne respekten problematisert og formalisert, hvilket har resultert i omfattende etiske retningslinjer. Deltakerne i forskningsprosjekter har ofte lite kontroll over hvilken faktisk informasjon forskeren får om deltakeren, og over fremstillingen av resultatene ved slutten av forskningsprosessen. Det er derfor viktig at det er gitt klar og tydelig informasjon ved begynnelsen av et prosjekt, og at deltakeren(e) er tilstrekkelig informert om hensikten og målet med forskningen så langt det er mulig, og at deltakerne har gitt sitt samtykke til deltakelse. Forskere bør også etterstrebe å behandle all informasjon konfidensielt og anonymisere respondentene så langt det lar seg gjøre (Holme og Solvang, 1996, s.34; Østbye et al., 2001, s.105; Ringdal, 2001, s.86). I min undersøkelse fikk skolen tilsendt et informasjonsskriv i forkant av undersøkelsen hvor prosjektet ble presentert. I informasjonsskrivet ble det opplyst om at det var frivillig å delta, at deltakerne kunne trekke seg når som helst, at de kunne la være å svare på spørsmål om de ønsket det og at all informasjon ville bli behandlet konfidensielt. Før gjennomførelsen av undersøkelsen fikk

elevene også et slikt informasjonsskriv for å ta med hjem til sine foresatte. På forsiden av spørreskjemaet var det igjen informert om at det var frivillig å delta. Alle elevene skrev også under på et skjema for informert samtykke.¹ I dette skjemaet ble det igjen opplyst om deres rett til å trekke seg fra prosjektet når de måtte ønske. Det ble også informert om at opplysningene ville bli behandlet konfidensielt og slettes ved prosjektslutt, det vil si at spørreskjemaene og lydopptakene makuleres. Da respondentene i dette forskningsprosjektet er såpass få er det er sannsynlig at de vil kunne være indirekte identifiserbare (for eksempel i lokalmiljøet) ut fra forskningsrapporten. Så selv om anonymitet er noe jeg vil etterstrebe, hadde jeg i praksis ikke mulighet til å tilby respondentene dette fullt ut. I den kvalitative analysen har jeg valgt å ikke bruke pseudonym eller nummer på den som snakker når jeg har brukt sitater fra fokusgruppeintervjuene. Dette valget tok jeg fordi de andre elevene som deltok på fokusgruppeintervjuene kunne hatt en mulighet til å gjenkjenne andre, og eventuelt skille ut sitater fra enkeltindivider i resten av oppgaven.

I forkant av prosjektstart ble prosjektet meldt til Norsk samfunnsvitenskapelig datatjeneste (NSD) og ble godkjent etter en revidering.

¹ For informasjonsskrivene og skjema for informert samtykke, se vedlegg.

6 Kvantitativ dataanalyse

I følge Holme og Solvang (1996, s.131) er en av de største forskjellene ved analyse av kvalitative og kvantitative data at kvantitative data som oftest kan analyseres direkte, mens kvalitative data har en mer omstendelig prosedyre foran seg før analysen er ferdig. Mens for eksempel data fra en spørreundersøkelse er kategorisert og organisert i et oppsett og dermed kan analyseres direkte kan en slik organisering av kvalitative data først begynne etter at innsamlingen av data er foretatt. Og mens prosedyrer for analysing av kvantitative data er formalisert, mangler slike prosedyrer for kvalitative data (ibid).

Jeg fant at jeg var enig med Holme og Solvang i at analysing av kvantitative data er mindre omstendelig enn analysen av kvalitative data (ibid). Vel utformede prosedyrer for analysing av data har sine fordeler. For å analysere de kvantitative dataene fra spørreundersøkelsen lagde jeg først et kodeskjema der alle svar i spørreskjemaet hadde fått sin egen kode. Svarene fra de 17 spørreskjemaene ble så ført inn i kodeskjemaet. Dette ble gjort manuelt, noe som var tidkrevende og satte krav til nøyaktighet. De forskjellige svarene ble så summert, og jeg lagde enten tabeller eller histogram av dem. Jeg valgte å benytte meg av et histogram for både visuell variasjon og muligheten histogram gir til å illustrere flere variabler samtidig. Hovedsakelig har jeg allikevel holdt meg til tabeller, da jeg fant at disse gav en god oversikt av de innsamlede data.

Utvalget i min undersøkelse bestod av 17 elever. Som nevnt i metodedelen, utgjør disse elevene et *strategisk utvalg*. Utvalget er så lite og så spesifikt at det ikke kan trekkes generelle slutninger som kan relateres til elever i resten av landet. Der store undersøkelser opererer med prosentandeler er dette lite hensiktsmessig i min oppgave siden utvalget er såpass lite. Jeg har derfor trukket resultatene ned på individnivå. De få gangene jeg har nevnt prosentvis anslag, er det kun for å tydeliggjøre ulikheter mellom gruppene eller kjønnene.

Tilgang til IKT

På landsbasis hadde 85 prosent av nordmenn PC i hjemmet i 2006, og blant 16-19-åringene hadde 80 prosent tilgang til Internett via bredbånd i hjemmet (Norsk Mediebarometer, 2006). Har man ikke PC eller Internett i hjemmet, har man det mest sannsynlig på jobb. Man har Internett-tilgang fra biblioteket eller skolen, eller man kan gå på en av Internettkafeene byene og tettstedene i Norge nå har fått så mange av. Har man en mobiltelefon med WAP-funksjon kan man også være på nett på søndagsturen. De fleste av oss har PC og Internett lett tilgjengelig, og tilgang har mye å si for bruk. Økt tilgang tilrettelegger for økt bruk

(Torgersen, 2004, s.19), det vil si at dersom elevene i min undersøkelse har god tilgang til IKT, er det sannsynlig at de også bruker IKT mye.

Det første jeg skal gå gjennom her er hvilken tilgang elevene i Steigen har på IKT som PC, Internett, TV og TV-spill hjemme. (Tabell 6.1.) Videre sammenlignes deres tilgang med landsgjennomsnittet.

Tabell 6.1 Hvor mange som har datamaskin/PC, tilgang til Internett, TV og TV-spill hjemme.²

	Gutter	Jenter	Totalt
Datamaskin/PC	6	11	17
Tilgang til Internett	6	11	17
TV	6	11	17
TV-spill	6	8	14

Som vi ser av tabell 6.1 har alle elevene i undersøkelsen tilgang til TV, PC og Internett hjemme. Som vi allerede har sett, var landsgjennomsnittet som har tilgang til PC hjemme 85 prosent i 2006, og av ungdom i alderen 16-19 år var det 80 prosent som hadde tilgang til bredbånd i hjemmet (Norsk Mediebarometer, 2006). I spørreskjemaet ble elevene bedt om å svare på hvilken Internett-tilgang de hadde. 6 av elevene hadde ISDN-tilgang og 9 av elevene hadde ADSL. En av elevene visste ikke hvilke Internett-tilgang de hadde hjemme, og én unnlot å svare på spørsmålet. En av årsakene til at ikke flere av elevene hadde bredbånd kan være geografi. Det er ikke alle deler av Norge hvor innbyggerne har tilgang til bredbånd, da dette ikke sees på som kommersielt lønnsomt (Frønes, 2002). Flere av elevene sa i samtale at de ikke hadde mulighet til å ha bredbånd, da kablene ennå ikke var bygd ut til der de bodde.

14 av elevene oppga å ha tilgang til TV-spill hjemme. Blant guttene var dekningen 100 prosent, mens åtte av de 10 jentene som svarte på spørsmålet oppga å ha TV-spill hjemme. Det at gutter prosentvis sett har mer tilgang enn jenter til TV-spill i hjemmet, sammenfaller med andre undersøkelser (Drotner, 2001, 79; Endestad et al., 2004, 23).

*

Dersom det er slik at økt tilgang tilsier økt bruk, er det interessant å se hva elevene har tilgang til på rommet sitt, deres eget private domene. I tabell 6.2 ser jeg hvilken tilgang elevene har på rommet sitt.

² På spørsmålet om de hadde kabel TV eller parabolantenne/TV-spill/abonnement på aviser unnlot en av jentene å svare.

Tabell 6.2: Hvor mange som har PC, Internett, TV, TV-spill eller DVD-spiller på rommet sitt, fordelt på kjønn.³

	Gutter	Jenter	Totalt
Datamaskin/PC	6	11	17
Tilgang til Internett	3	6	9
TV	5	5	10
TV-spill	4	3	7
DVD-spiller	5	2	7

Tabell 6.2 viser at alle elevene har tilgang på PC/laptop på rommet sitt. Tabellen viser også at halvparten av guttene har tilgang til Internett på værelset sitt, mot seks av 10 av jentene. Over halvparten av elevene har altså tilgang til Internett på rommet. I spørreskjemaet ble elevene ikke spurt om de hadde trådløst Internett hjemme, spørsmålet skiller altså ikke mellom de som har Internett fysisk lagt inn på rommet og de som har mulighet til å kople seg opp via trådløst Internett.

Nesten alle guttene (fem av seks) hadde TV på rommet, mot halvparten av jentene. Dette sammenfaller med funn fra andre undersøkelser (Brandtzæg et al., 2004), og ”kan i stor grad forklares med at TV er en nødvendighet knyttet opp mot TV-spill.”(Brandtzæg et al., 2004, s.14) To tredjedeler av guttene hadde TV-spill som Xbox og Playstation på rommet. Det samme gjaldt bare en tredjedel av jentene. Det er like vanlig for guttene å ha DVD-spiller på rommet sitt som det er å ha TV på rommet, fem av de seks guttene hadde DVD-spiller. Slik var det ikke for jentene, det var bare to av ni jenter som hadde DVD-spiller på rommet. Innad i spørsmålet er det ikke differensiert nok i forhold til hvilket formål spillkonsollene brukes til. Spillkonsoller kan i mange tilfeller brukes til å spille av filmer på samme måte som en DVD-spiller, og det er vanskelig å si om elevene ser på spillkonsoller som DVD-spillere. I så fall er det godt mulig at tallene for ren DVD-spiller på rommet er kjønnsmessig likere enn hva tabellen gir inntrykk av. Kjønnsskjellende er allikevel tydelige, spesielt i området for TV-spill.

*

Tabell 6.2 viser at mange av rommene til elevene inneholder tildels mye teknologi. Men er det noen av elevene som har færre teknologiske effekter på rommet enn andre? Dette ser jeg på i tabell 6.3.

³ På spørsmålet om de hadde tilgang til Internett på rommet, unnlot en av jentene å svare. På spørsmål om de hadde tilgang til TV/TV-spill/DVD-spiller på rommet unnlot to av jentene å svare.

Tabell 6.3: Antall medieeffekter på rommet.

Antall	Gutter	Jenter	Totalt
0	0	0	0
1	1	1	2
2	0	5	5
3	0	1	1
4	1	1	2
5	3	1	4
6	1	2	3

Da alle elevene tidligere har oppgitt å ha tilgang på PC på rommet (jfr. tabell 6.2), viser tabell 6.3 som ventet at ingen av elevene har et rom fritt for medieeffekter. Fem av 11 jenter oppga å ha to medieeffekter på rommet. Det mest vanlige for guttene, med tre av seks, var å ha fem medieeffekter på rommet, noe bare en av 11 jenter oppga å ha. Generelt ser man fra tabellen 6.3 at det er vanligere for guttene å ha flere medieeffekter på rommet enn hva som er tilfellet med jentene. I undersøkelsen til Torgersen (2004) var det 32 prosent av elevene som hadde et rom fritt for medieeffekter, og det var mer vanlig for guttene å ha flere medier på rommet enn hva som var tilfellet med jentene. Alle elevene i min undersøkelse hadde en eller flere medieeffekter på rommet, men kjønnsforskjellene stemmer overens med hva Torgersen (2004) fant i sin rapport. Det at barn og unge i økende grad har tilgang til medier på rommet sitt er gjenstand for en viss bekymring. Men vil økt tilgang tilsi økt tidsbruk?

Tidsbruk IKT

Til nå har jeg sett på hvilken tilgang elevene har til TV, PC, Internett og liknende. Men hvor mye tid bruker de på forskjellige aktiviteter som å se på TV og DVDer, spille TV- og PC-spill og bruke PC? Tidligere undersøkelser har kommet frem til at tilgang ikke nødvendigvis sammenfaller med bruk (Brandtzæg et al., 2004; Drotner, 2001), så i min undersøkelse har jeg valgt å se på tilgang (over) og bruk separat.

Flere studier, nasjonale og internasjonale, kan rapportere om en liten gruppe storbrukere (også betegnet som ”tunge brukere”) av ulike medier (Johnsson-Smaragdi, 2001; Kaare, 2004; Torgersen, 2004). Dette er en gruppe som bruker såpass med tid på de ulike overnevnte aktivitetene at det av noen ansees som bekymringsverdig. Bekymringen rundt storbrukere dreier seg om at tiden de bruker på for eksempel spill eller chat er så utstrakt at det fortrenger andre aktiviteter som sosialisering med jevnaldrende. I rapporten *Ungdoms digitale hverdag* (2004), fant Torgersen at fem prosent av guttene i hennes utvalg drev med PC-spill i mer enn tre timer hver dag, og at syv prosent spilte i mer enn fire timer hver dag. Dette var sammenfallende med andre studier. Torgersen (2004) fant også at syv prosent av guttene og to

prosent av jentene som gikk på videregående chattet i mer enn to timer om dagen. I min oppgave har jeg også sett på hvor mye tid elevene brukte på ulike aktiviteter. Spørsmålet som ble stilt til elevene i min undersøkelse lød ”Omtrent hvor lang tid bruker du gjennomsnittlig i løpet av en dag på følgende ting? – se på TV, se på video/DVD, bruke PC (uten Internett), se film/serier på PCen, surfe på Internett, chatte med venner, chatte med andre, spille TV-spill, spille PC-/dataspill?” Resultatene presenteres nedenfor.

Tid brukt på TV

For 16-24-åringene på landsbasis er det 81 prosent som oppgir at de ser TV på en gjennomsnittsdag (MedieNorge, 2006-2007). Alle elevene i min undersøkelse oppga at de så på TV i løpet av dagen. Tre av deltakerne i undersøkelsen sa at de gjennomsnittlig så TV mindre enn en time daglig, mens ni av elevene mente de så TV en til to timer per dag. Fire av ungdommene så to til tre timer per dag, mens bare en av dem oppga å se tre til fire timer TV om dagen. Ingen så på TV mer enn fire timer om dagen. For Norge som helhet ser aldersgruppen 16-24 år i følge Norsk Mediebarometer 2006 på TV i to og en halv time i løpet av en gjennomsnittsdag.

Tid brukt på Video/DVD

”Blant videoseere i aldersgruppen 16-24 år er det 93 prosent som ser på kjøpe- eller leie-DVD i løpet av en dag.” (Norsk Mediebarometer, 2006, s.42) Når det gjelder å se video eller DVD, fant jeg at dette var noe én av elevene i min undersøkelse oppga at han eller hun aldri brukte tid på. Andre brukte tildels mye tid på å se video eller DVD. Av de som deltok i min undersøkelse, sa seks stykker at de bruker mindre enn en time om dagen til å se på video eller DVD, mens syv stykker sier de bruker mellom en og to timer hver dag til dette formål. To av elevene er det jeg vil kalle storbrukere, med mellom tre og fire timer brukt på å se video/DVD hver dag.

Tid bruk på Internett

I 2006 lå landsgjennomsnittet av 16-19-åringer som oppga at de brukte Internett daglig, på 82 prosent (MedieNorge, 2006-2007). Alle elevene i undersøkelsen oppgir at de surfer på Internett hver dag. Elevene i min undersøkelse ligger altså over landsgjennomsnittet når det gjelder bruk av Internett. Skyldes dette skolesituasjonen deres? IKT brukes som nevnt aktivt i undervisningen.

Geografi, eller nærmere bestemt bosted, kan være en forklaring på at elevene i undersøkelsen ligger over landsgjennomsnittet. Mange av elevene bor utenfor gåavstand til vennene sine, så de er avhengig av foreldre for å bli kjørt til venner eller på fritidsaktiviteter. Dette kan føre til at de bruker mer tid på nett enn ungdom som bor mer sentralt. Mangelen på offentlig transport, og dermed avhengigheten av å bli hjulpet av foreldre eller andre til å møte venner eller komme seg til organiserte fritidsaktiviteter, kan føre til at ungdommene velger mer tilgjengelige fritidsaktiviteter. Som vi har sett av tabell 6.1 har alle elevene i undersøkelsen tilgang til både PC og Internett hjemme. Det er da en mulighet at de, i større grad enn unge som bor sentralt, velger å bruke fritiden sin til å surfe på Internett, en aktivitet som ikke krever assistanse fra utenforstående. Fire av elevene i undersøkelsen sier at de surfer mindre enn en time per dag. Fem av elevene, den største prosentvise andelen, oppgir at de surfer mellom en og to timer om dagen. En av ungdommene surfer mellom to og tre timer om dagen, og tre stykker oppgir å være på Internett mellom tre og fire timer. Fire av elevene er det jeg vil kalle storbrukere, da de oppgir at de surfer på Internett mer enn fire timer per dagen.

Tid brukt på PC uten Internett

Elevene bruker PCene sine blant annet som et arbeidsredskap i skolesammenheng. Allikevel oppgir én av elevene aldri å bruke PC uten å være på Internett. I dette tilfellet undres jeg da over om denne eleven kun benytter seg av PC for å være koplet til Internett, og ikke bruker PC som et verktøy i skolesammenheng? Det er også en mulighet at eleven er kontinuerlig pålogget, selv mens det jobbes med skolearbeid. Seks av elevene oppgir også at de bruker PC, uten å være på Internett, mindre enn en time om dagen. Syv stykker oppgir at de bruker PC en til to timer om dagen. En av elevene bruker den tre til fire timer, og to av ungdommene oppgir at de bruker PC mer enn fire timer for dagen. Vi så i tabell 6.1 at alle elevene i undersøkelsen har tilgang til PC hjemme, og at de bruker den er det ingen tvil om. Likevel skrives det i en rapport fra Statistisk Sentralbyrå (SSB) at: "Hjemme-PC brukes mer blant dem som bor i byene enn blant dem som bor på mindre tettsteder og i spredtbygde strøk." (Norsk Mediebarometer, 2006, s.58) Det kan være at dette stemmer for innbyggerne i Steigen som helhet, men ikke for mitt utvalg.

Tid brukt på PC som TV

Å laste ned og/eller se filmer eller serier på PC har blitt vanligere de siste årene, og dette er også noe elevene i Steigen gjør, riktignok ikke alle. Fem av de 16 som svarte på spørsmålet oppgir at de aldri ser film eller serier på PC. En fjerdedel av elevene bruker mindre enn en

time om dagen til å se serier eller film på PC, mens fem av ungdommene sier de ser mellom en og to timer per dag på PC. En elev oppga å se mellom tre og fire timer per dag, og en av ungdommene sa han eller hun ser serier eller film på PC mer enn fire timer om dagen. Sistnevnte er hva jeg da vil karakterisere som storbruker. Som nevnt i forbindelse med hva elevene hadde tilgang til hjemme (tabell 6.1), oppga flere av ungdommene i undersøkelsen at de ikke hadde bredbånd. Å laste ned filmer eller serier kan da ta lang tid. Det kan være en forklaring på hvorfor mange av elevene velger ikke å benytte seg av PC for å se serier eller filmer i det hele tatt.

Tid brukt på chat

Å chatte vil si å snakke med andre over Internett. På landsbasis lå prosentandelen av 16-19 åringene som chatter i løpet av en uke på 54 prosent i 2006 (Norsk Mediebarometer, 2006). Begrepet ”chat” brukes til å betegne to ulike fenomen: Det å chatte med ukjente på forskjellige chattekanaler, og det å chatte med kjente via for eksempel Windows Live Messenger (omtalt som MSN i oppgaven.). I stedet for å bruke samlebetegnelsen ”chat”, valgte jeg da jeg spurte elevene om chat å differensiere mellom de to forskjellige handlingene. Som tabell 6.4 viser, oppgir alle deltakerne i min undersøkelse (i motsetning til landsgjennomsnittet) at de chatter hver dag. Chatting er en aktivitet de fleste elevene i undersøkelsen bruker mye tid på. Det å chatte med kjente er det mest vanlige, noe som sammenfaller med andre undersøkelser. ”[T]idligere forskning [...] viser at online kommunikasjon er mer lokal (venner, familie) enn global (ukjente).” (Endestad et al., 2004, s.17)

Tabell 6.4: Gjennomsnittlig tid brukt på chatting i løpet av en dag.

Chatter med	Aldri	< 1 time	1-2 timer	2-3 timer	3-4 timer	>4 timer
Venner (f. eks MSN)	0	5	4	2	3	3
Andre (f. eks SOL)	13	1	1	1	0	1

Som tabell 6.4 viser, er det ingen av elevenes som oppgir at de aldri chatter med venner. Den største andelen med fem av 17 (litt under tretti prosent), chatter mindre enn en time hver dag. I overkant av halvparten av elevene chatter med venner mellom en og fire timer om dagen. Tre av elevene er det jeg vil anse som storbrukere, da de oppgir at de chatter med venner mer enn fire timer per dag.

Når det gjelder å chatte med ukjente, ser vi av tabell 6.4 at de fleste elevene oppgir at dette er noe de aldri gjør. 13 av elevene (76 prosent) sier at de aldri chatter med andre enn kjente. Av de fire chatterne som chatter med ukjente, oppgir tre at de chatter mellom en og tre timer hver dag. En av elevene oppgir at hun chatter med fremmede på nett i mer enn fire timer hver dag.

Som tabell 6.4 viser, oppgir alle elevene at de chatter daglig. I tabell 6.5 ser jeg på hvilke forskjeller det var blant jentene og guttene i min undersøkelse når det gjelder hvor mye tid de bruker på å chatte med venner.

Tabell 6.5: Gjennomsnittlig tid brukt i løpet av en dag på chatting med venner (f. eks på MSN), fordelt på kjønn.

	Gutter	Jenter	Totalt
Aldri	0	0	0
Mindre enn 1 time	3	2	5
1-2 timer	2	2	4
2-3 timer	0	2	2
3-4 timer	0	3	3
Mer enn fire timer	1	2	3

Det er store variasjoner innad blant kjønnene når det gjelder hvor mye tid de bruker på denne aktiviteten, men jentene chatter generelt mer enn guttene. Dette stemmer godt overens med hva andre som har forsket på kommunikasjon i et kjønnsperspektiv har kommet frem til; "Girls have [...] been found to be more frequent users of communication technologies for social activities like chat and e-mailing." (Wartella et al., 2000, i Kaare et al., 2006, s.19)

Tabell 6.5 viser at jentene i undersøkelsen chatter mer med venner enn guttene gjør. Av tabellen kommer det frem at halvparten av guttene oppgir å chatte med venner mindre enn en time hver dag. Bare to av 11 jenter bruker så lite tid på dette. To av de seks guttene chatter med venner mellom en og to timer hver dag, det samme gjelder for to av 11 jenter. Ingen av guttene har oppgitt å chatte mellom to og fire timer om dagen, i motsetning til jentene, hvor rett under halvparten (fem stykker) bruker mellom to og fire timer på å chatte med venner hver dag. Blant storbrukerne, de som har oppgitt å chatte med venner mer enn fire timer for dagen, er ikke kjønnsforskjellene så markante. Blant storbrukerne finner vi en av de seks guttene og to av de 11 jentene. Grunnene til dette kan være mange, men den mest nærliggende forklaringen kan være chat i forbindelse med spill. Forskning tyder på at gutter bruker chat til å skaffe informasjon om spill (Endestad et al., 2004). Dette er noe jeg kommer tilbake til senere, i diskusjonen om TV- og PC-spill som en sosial eller isolerende aktivitet.

I motsetning til når det gjelder chatting med venner, ser vi i tabell 6.6 at det over tre fjerdedeler (13 stykker) som oppgir at de aldri chatter med ukjente:

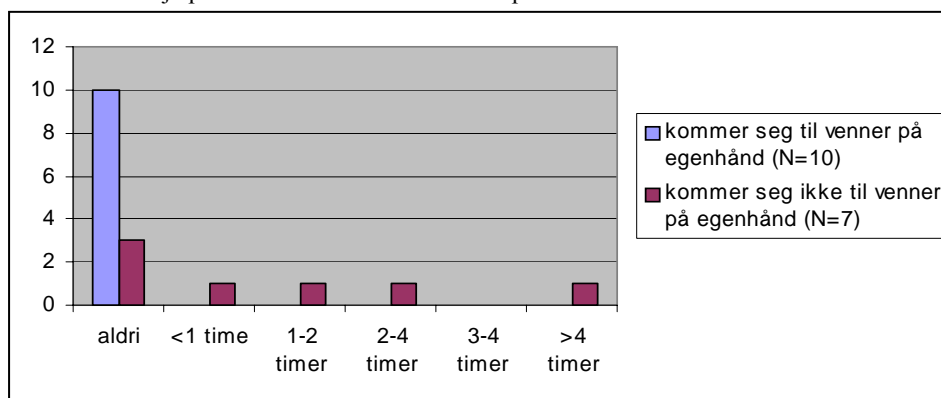
Tabell 6.6: Gjennomsnittlig tid brukt på chatting med andre (f.eks på SOL), fordelt på kjønn.⁴

	Gutter	Jenter	Totalt
Aldri	6	7	13
Mindre enn 1 time	0	1	1
1-2 timer	0	1	1
2-3 timer	0	1	1
Mer enn fire timer	0	1	1

Samtlige gutter sier at de aldri chatter med andre enn venner på nett. Situasjonene er en litt annen for jentene, hvor syv av 11 oppgir aldri å chatte med ukjente på nett. En av jentene oppga at hun chattet med andre enn venner på nett i mer enn fire timer hver dag. Hun er således det jeg vil kalle en storbruker. Teoretisk sett kan denne jenta ha interesser jevnaldrende i Steigen ikke deler, og har funnet seg et forum eller chatteside hvor hun prater med andre med samme interesser. Muligheten for dette utforskes i den kvalitative delen av analysen.

Som tidligere nevnt er det sparsomt med offentlig transport i Steigen. Mange av elevene som deltok i undersøkelsen bor ikke i nærheten av jevnaldrende eller venner. Et av spørsmålene som ble stilt til elevene var: ”Bor du såpass nær en eller flere av vennene dine at du kan komme deg dit på egenhånd, uten foreldre som kjører deg?” Svarene som ble gitt på dette spørsmålet ble brukt som bakgrunnsvariabel i forbindelse med spørsmålet om hvor mye tid elevene brukte på å chatte med andre enn venner. Histogram 6.1 viser resultatet.

Histogram 6.1: Gjennomsnittlig tid brukt på chatting med andre (f. eks på SOL), mot mulighet til å komme seg til venner uten hjelp av foreldre eller andre til transport.



Årsakssammenhengen kan ikke etableres mellom avstand til venner og tid brukt på chat da utvalget er så lite. Av histogram 6.1 ser vi allikevel at det er en klar samvariasjon. Av de som oppgir at de kan komme seg til venner på egen hånd, er det ingen som tilbringer tid med å

⁴ Kategorien 3-4 timer er utelatt da dette ikke var aktuelt for noen av elevene.

chatte med ukjente. Av de som ikke kan komme seg til venner på egen hånd, er det derimot bare i underkant av halvparten som oppgir at de ikke chatter med ukjente.

Tid brukt på TV- og PC-spill

I hele landet var det 22 prosent av 16-19 åringene ”som enten brukte TV-spill eller PC-spill, det vil si spill på CD-rom/DVD, spill som er fast installert på PC-en og Internett-spill, i løpet av en dag i 2006.” (Norsk Mediebarometer, 2006, s.70) I spørreskjemaet ble elevene i Steigen spurt om hvor mye tid de brukte på å spille henholdsvis TV- og PC-spill. Resultatet presenteres i tabell 6.7. Svarene viste klare kjønnsforskjeller og en generell preferanse for PC-spill fremfor TV-spill. Disse resultatene støttes av andre undersøkelser i Norge (Torgersen, 2004; Brandtzæg et al., 2004; Seip-Tønnessen, 2007). I *Ungdoms Digitale Hverdag* rapporterer Torgersen at av de elevene i hennes utvalg som gikk på videregående skole, oppga 43 prosent av guttene at de spilte PC-spill ukentlig. Det samme gjaldt kun 12 prosent av jentene.

Tabell 6.7. Gjennomsnittlig tid brukt i løpet av en dag på TV- og PC-spill, fordelt på kjønn.

	Aldri		< 1 time		1-2 timer		2-3 timer		3-4 timer		> 4 timer	
	G	J	G	J	G	J	G	J	G	J	G	J
Spiller TV-spill	2	6	3	4	1	1	-	-	-	-	-	-
Spiller PC-spill	-	4	1	4	2	1	-	1	-	1	3	-

Av tabell 6.7 kommer det frem at blant elevene som deltok i undersøkelsen er TV-spill ikke like populært som PC-spill. Nesten halvparten av elevene (åtte av 16) oppgir at de aldri spiller TV-spill. Dette utgjør en tredjedel av guttene og over halvparten av jentene. Halvparten av guttene og litt over en tredjedel av jentene (fire stykker) spiller gjennomsnittlig mindre enn en time TV-spill om dagen. Ingen av de som spiller TV-spill spiller mer enn en til to timer om dagen.

Av alle aktivitetene elevene ble spurt om, er det å spille PC-spill den aktiviteten guttene bruker klart mest tid på. Ingen av guttene oppga at de aldri spiller PC-spill, og halvparten av guttene er storbrukere, da de gjennomsnittlig oppgir å spille PC-spill mer enn fire timer om dagen. Det synes å være en forskjell på dem som virkelig er interesserte i å spille PC-spill og bruker mye tid på dette, og dem som ikke er like ivrige spillere. Av tabell 6.7 kan man se at selv om halvparten av guttene spiller i mer enn fire timer om dagen, oppgir de resterende tre at de enten spiller mellom en og to timer eller mindre enn en time om dagen. Hvorfor en slik forskjell? For jentene sin del var det – i sterk kontrast til guttene – i overkant av en tredjedel

(fire av 11) som oppga at de aldri spilte PC-spill. Det er heller ingen som spiller i mer enn fire timer om dagen, mens dette gjelder for halvparten av guttene. Jentene fordeler seg jevnere. Fire stykker spiller gjennomsnittlig mindre enn en time om dagen. Av de resterende jentene oppgir én å spille mellom en og to timer om dagen, én spiller mellom to og tre timer og én mellom tre og fire timer. Jeg minner igjen om størrelsen på utvalget, men tendensene er såpass klare og sammenfallende med andres funn at det er grunnlag for å se kjønnsforskjellen som betydningsfull.

Som vi har sett i de foregående avsnittene, bruker elevene i undersøkelsen mye tid på forskjellige medier. Noen var også det jeg anser som storbrukere av ulike media. Som det kommer frem over, brukte tre av elevene i gjennomsnitt mellom tre og fire timer hver dag på å se på video eller DVD. Som vi så av tabell 6.7, oppga tre av guttene at de spilte PC-spill i mer enn fire timer om dagen. Og som tabell 6.4 viste, brukte tre av elevene i gjennomsnitt mer enn fire timer per dag med å chatte med venner. En av jentene oppga at hun brukte mer enn fire timer for dagen med å chatte med fremmede. To av guttene og én av jentene i mitt utvalg var storbrukere av tre ulike aktiviteter. Jenta oppga at hun brukte mer enn fire timer per dag på å både surfe på Internett, chatte med venner og å chatte med fremmede. Den ene gutten oppga å bruke mer enn fire timer om dagen på å surfe på Internett, chatte med venner og å spille PC- eller dataspill. De tre aktivitetene den siste gutten brukte mer enn fire timer per dag på, var å bruke PC uten Internett, se film eller serier på PC og å spille PC- eller dataspill. Her er det naturlig å anta at elevene bedriver disse aktivitetene samtidig, i hvert fall deler av tiden.

Innen forskning på barns- og unges mediebruk deler gjerne forskerne seg i to leire: de som har et ”bekymringsperspektiv” og fokuserer på aspekter som isolasjon og mobbing, og de som ser den nye teknologien og anvendelsen av denne som positivt. ”Begge perspektiver kan ha mye for seg, men det er viktig å ha for øye at det ikke er teknologien i seg selv som er ond eller god, men *bruken* av den.” (Kaare, 2004, s.11) Mange av ungdommene bruker mye tid på ulike medier. Hva dette fører til for hver enkelt ungdom i min undersøkelse er vanskelig for meg å si noe om. Kanskje noen ikke tilbringer det som ansees som tilstrekkelig med tid på fysisk samvær med jevnaldrende, og står utenfor et sosialt fellesskap? Kanskje andre tilegner seg kunnskaper de får bruk for senere i livet?

PC-bruk: type og frekvens

Til nå har jeg sett på den tilgangen elevene har til forskjellige medieeffekter, og også fått en forståelse for at de ulike medieeffektene ikke står ubrukte. Det gjelder i høyeste grad også PCen. Men hva er det elevene bruker PC til? Og velger guttene og jentene ulike aktiviteter? I spørreskjemaet tok jeg med en rekke spørsmål om ulike PC-aktiviteter. Likevel er det totale omfanget av ulike aktiviteter elevene bruker PC til vanskelig å kartlegge uten et omfattende spørreskjema som omhandler dette alene. Derfor har jeg valgt å konsentrere meg om noen utvalgte aktiviteter, som inkluderer spill, jobbing med lekser, kommunikasjon via Internett, som bruk av e-post, chat, og bruk av skype, samt nedlastning. Det er ikke mange undersøkelser i Norge som har tatt for seg disse spesifikke handlingene, og for å ha et sammenligningsgrunnlag har jeg i denne delen av undersøkelsen støttet meg mye til hva Torgersen fant i rapporten *Ungdoms digitale hverdag* (2004).

I rapporten fant Torgersen at det å lete etter konkret informasjon på Internett var den mest utbredte aktiviteten. Totalt brukte 87 prosent av de respondentene som gikk på videregående skole, Internett til dette. Videre var bruk av e-post en av de mest utbredte aktivitetene blant hennes respondenter. Torgersen fant at det er ”litt flere gutter enn jenter som sender e-post daglig på videregående” (Torgersen, 2004, s.31) og at ”58 prosent av ungdommene på videregående sender e-post ukentlig eller oftere.” (Ibid) Angående chatting fant Torgersen at dette var mer populært blant guttene enn blant jentene i hennes utvalg. ”Hele 15 prosent av guttene på videregående skole chatter daglig, mens det tilsvarende tallet for jentene kun er seks prosent. For jentene på videregående er e-post blitt mer populært enn chatting.” (Ibid) For guttene på videregående var spill den mest populære aktiviteten, blant elevene i Torgersen sin rapport oppga 80 prosent av guttene, mot 30 prosent av jentene, at dette var noe de brukte PCen til. Likevel var det kun en femtedel av guttene på videregående som oppga å spille PC-spill hver dag. Når det gjelder nedlastning, fant Torgersen at det var vanligere for gutter enn for jenter å laste ned musikk fra Internett. ”Over halvparten av guttene, og en fjerdedel av jentene, laster ned musikk fra Internett ukentlig eller oftere.” (Ibid).

Jeg ønsket også å se om det var noen brukere i min undersøkelse som var mer kompetente enn andre, og inkluderte derfor spørsmål om det å lage programmer, demoer og spill. For å kunne holde på med disse aktivitetene, må man ha en viss kjennskap til dataprogrammering (ibid, s.28). Torgersen fant at dette var den aktiviteten færrest elever i hennes utvalg bedrev, det var også klare kjønnsforskjeller. Dette var noe nesten bare gutter

gjorde, og selv ”om en femtedel av guttene programmerer, er det kun 4-5 prosent som gjør dette daglig” (ibid, s.32). Resultatene fra mitt spørreskjema presenteres i tabell 6.8.

Tabell 6.8: Andel brukere av ulike datarelaterte aktiviteter, fordelt på kjønn.⁵

	Daglig			Et par eller flere ganger i uka			En gang i uka			Sjeldnere			Aldri		
	G	J	T	G	J	T	G	J	T	G	J	T	G	J	T
Spiller PC-spill	4	4	8	2	1	3	-	-	-	-	4	4	-	2	2
Skriving, regning, skolearbeid	1	2	3	4	8	12	1	-	1	-	-	-	-	-	-
Leter etter konkret informasjon på Internett i forbindelse med skolearbeid	-	2	2	5	5	10	1	3	4	-	-	-	-	-	-
Surfer formålsløst på nett	-	6	6	2	2	4	1	-	1	3	2	5	-	-	-
Lager eller oppdaterer egne web-sider	-	4	4	-	-	-	1	3	4	1	2	3	4	2	6
Lager egen musikk	-	1	1	1	-	1	-	-	-	2	3	5	3	7	10
Lager programmer, demoer, spill o.l	-	1	1	1	-	1	1	-	1	1	1	2	3	9	12
Sender og sjekker e-post	1	6	7	1	3	4	2	2	4	2	-	2	-	-	-
Chatter med venner	4	8	12	2	3	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Chatter med andre	-	2	2	-	1	1	-	-	-	1	5	6	5	3	8
Snakker med andre via Skype	-	-	-	2	3	5	-	-	-	2	2	4	2	8	10
Laster ned musikk	-	4	4	3	4	7	1	3	4	2	-	2	-	-	-
Laster ned filmer og serier	-	1	1	2	2	4	1	-	1	1	2	3	2	6	8
Handler varer på nettet	-	-	-	-	-	-	-	1	1	5	6	11	1	4	5
Overfører musikk fra PC til mp3-spiller	-	3	3	2	5	7	2	3	5	1	-	1	1	-	1
Overfører musikk fra PC til mobil	-	2	2	-	1	1	3	-	3	3	-	3	-	8	8
Overfører bilder fra mobil til PC	-	2	2	-	1	1	1	1	2	4	-	4	1	7	8

PC-spill

Av tabell 6.7 ser vi at alle guttene oppgir at de spiller PC-spill, og at de bruker mye tid på dette. I tabell 6.8 finner vi at fire av de seks guttene spiller hver dag, de resterende to oppgir at de spiller et par eller flere ganger i uken. To av de 11 jentene oppgir at de aldri spiller, og fire jenter sier de spiller sjeldnere enn en gang i uka. Allikevel er det fire jenter, 36 prosent, som spiller PC-spill hver dag. I min undersøkelse finner vi altså at PC-spill ikke er en så utpreget gutteaktivitet som vanligvis antatt, jentene i min undersøkelse ligger over landsgjennomsnittet når det gjelder å spille. På landsbasis er det kun syv prosent av kvinner i alderen 16-24 år som oppgir å spille TV- eller PC- spill daglig (Norsk Mediebarometer 2007).

⁵ På spørsmål om hvor ofte elevene brukte datamaskinen til skriving, regning, skolearbeid/lete etter konkret informasjon på nettet/surfe formålsløst på nett, er det en av jentene som har unnlatt å svare.

Internett

Det ble slått fast i tabell 6.1 at alle elevene har tilgang til Internett. Når det gjelder bruk av Internett har jeg fokusert på flere ulike aktiviteter. Angående kommunikasjon over nett har jeg fokusert på e-post, chat og skype. Ellers i min undersøkelse har jeg sett på nedlastning av musikk, filmer og serier, samt overføring av musikk og bilder. Jeg har også sett på det å surfe på nett i forbindelse med skolearbeid og nettsurfing uten et spesifikt formål. Jeg har også spurt om hvor ofte elevene lager eller oppdaterer egne nettsider, og hvor ofte de handler varer over nett.

Den mest utbredte aktiviteten blant elevene var å lete etter konkret informasjon på Internett i forbindelse med skolearbeid. Dette er noe alle elevene oppgir at de gjør mer enn en gang i uka, mens de fleste (10 av 16) oppgir at de gjør dette et par eller flere ganger i uka. To av 16 elever som svarte på spørsmålet gjør dette daglig. Jentene leter oftere etter konkret informasjon på Internett i forbindelse med skolearbeid enn hva guttene gjør, to av ti jenter oppgir at de gjør dette daglig, mot ingen av guttene.

Å surfe på Internett uten å lete etter noe spesielt var også en utbredt aktivitet blant jentene. Seks av 10 oppga at dette var noe de gjorde daglig. For guttene sin del var det å surfe på nett uten å lete etter noe spesielt noe halvparten gjorde sjeldnere enn en gang i uka, ingen av guttene svarte at dette var noe de gjorde daglig. Allikevel er dette noe alle elevene gjør innimellom, da ingen oppga at de aldri surfet formålsløst på nett.

Svarene fra spørreskjemaet kan tyde på at det å lage eller oppdatere egne web-sider er en aktivitet som er dominert av jentene. Fire av de 11 jentene sa at dette var noe de gjorde daglig, mot ingen av guttene. Ingen av elevene gjorde dette et par eller flere ganger i uka, mens nesten en fjerdedel (fire av 17) oppdaterte eller lagde egne web-sider en gang i uka. Av elevene som lager eller oppdaterer en gang i uken, var det tre jenter og en gutt. Alt i alt sa seks av de 17 elevene at de aldri lagde eller oppdaterte egne web-sider. Fire av de seks guttene havnet i denne kategorien, mens bare to av de 11 jentene oppga at de aldri drev med egne web-sider.

Å sende eller sjekke e-post er noe alle jentene gjør en gang i uka eller oftere. Over halvparten av jentene (seks stykker) gjør dette daglig. Guttene er ikke like ivrige, med to av seks som oppgir at de sender og sjekker e-post sjeldnere enn en gang i uka. Dette er allikevel en forholdsvis utbredt aktivitet, det er noe alle elevene gjør innimellom. Imidlertid er det mulig at færre ville brukt e-post dersom det ikke i mange tilfeller hadde vært nødvendig for skolegangen deres. Mange av elevene driver med skole over nett, og mottar og leverer oppgaver via e-post.

I tabell 6.4 ser vi at chatting er noe elevene bruker mye tid på. Det å chatte med venner er også den mest utbredte aktiviteten, fem av 17 elever chatter et par eller flere ganger i uka. 12 av 17 chatter med venner på daglig basis. Det vil si at alle elevene chatter med venner i hvert fall et par eller flere ganger i uka. Chatting med venner er den mest utbredte aktiviteten blant jentene, åtte av 11 oppgir at dette er noe de gjør daglig. For guttene er PC-spill og chatting likestilte, da fire av seks sier de bedriver begge aktivitetene daglig, og to av seks gjør begge deler et par eller flere ganger i uken.

Elevene ble også spurt *hvem* de chattet med. 16 av elevene svarte på spørsmålet. Resultatet er presentert i tabell 6.9.

Tabell 6.9: Hvem elevene oppgir at de chatter med. Kjønnsdelt.

	Gutter	Jenter	Totalt
Venner fra skolen	4	11	15
Venner fra andre deler av landet	4	11	15
Venner jeg kjenner fra Internett	5	7	12
Ukjente på forskjellige chattekanaler	0	3	3

Elevene kunne krysse av for så mange kategorier de ønsket. Tre av de 16 som svarte på spørsmålet, oppga at de chattet med ukjente på forskjellige chattekanaler. Disse var alle jenter. 12 svarte at de chattet med venner de hadde skaffet seg via Internett, ellers svarte elevene at de chattet med venner fra skolen (15 av 16) eller med venner fra andre deler av landet (også 15 av 16 svarte dette). Elevene kunne også spesifisere om det var andre de chattet med som ikke var inkludert i de overnevnte kategoriene. Tre av jentene benyttet seg av denne muligheten. To svarte at de chattet med venner fra utlandet, og den tredje jenta svarte at hun chattet med "familie, søsken, søskenbarn."

Ingen av elevene bruker skype daglig, men det er flest gutter som kommuniserer med andre på denne måten. Der er en tredjedel av guttene som benytter seg av skype et par eller flere ganger i uka. Nesten tre fjerdedeler (åtte av 11) av jentene oppgir å aldri bruke skype, mot to av seks gutter.

Nedlastning av musikk over nett har vært gjenstand for livlig debatt i mediene de siste årene. Platebransjen hevder de taper enorme summer på at publikum i økende grad velger å laste ned musikk gratis i stedet for å kjøpe plater. Under By:Larm i 2007 lanserte den norske platebransjen kampanjen *Piracy Kills Music*⁶ for å sette fokus på konsekvenser av ulovlig nedlastning av musikk. Alle elevene i Steigen oppgir at de på et eller annet tidspunkt laster

⁶ www.piracykillsmusic.no

ned musikk fra Internett. Jentene laster ned oftere enn guttene gjør, og over en tredjedel av jentene (fire av 11) oppgir at de laster ned musikk fra Internett daglig. Halvparten av guttene oppgir at de laster ned musikk fra Internett et par eller flere ganger i uka. Det jeg fant blant elevene i min undersøkelse er ikke helt sammenfallende med hva andre har rapportert. Torgersen (2004) fant at nedlastning av musikk var en ”meget utbredt aktivitet” (2004, s.31), imidlertid er det ”bare” 72 prosent av guttene og 40 prosent av jentene i hennes utvalg som lastet ned musikk. Guttene bedrev også denne aktiviteten oftere enn jentene (2004).

Som nevnt ønsker musikkbransjen å stoppe ulovlig nedlastning av musikk, og filmindustrien å stoppe nedlastning av filmer og serier over nett. Mange filmer kan lastes ned via nett før de har hatt premiere på kino. Dette sees på som et problem av film- og medieindustrien, og flere kampanjer er lansert i et forsøk på å få bukt med nedlastningen av filmer og serier over nett. Tallene mine viser at dette ikke er en utbredt aktivitet hos elevene i Steigen. Selv om nesten en fjerdedel av elevene (fire av 17) sier de laster ned filmer og serier over nett et par eller flere ganger i uken, oppgir nesten halvparten av elevene (åtte stykker) at de aldri laster ned filmer eller serier over nett. Det er også færre jenter enn gutter som laster ned filmer og serier over nett.

Dataspill

I dette avsnittet skal jeg se enda litt nærmere på elevenes forhold til PC- og TV-spill. Jeg har allerede gått gjennom hvor mange av elevene som spiller, hvor ofte og hvor mye de spiller. Resultatene ble presentert i tabell 6.7 og tabell 6.8. Vi ser av disse tabellene at alle guttene spiller PC-spill. Tre av de seks guttene oppgir at de spiller i mer enn fire timer om dagen, mens to av de seks guttene oppgir at de aldri spiller TV-spill. Til sammenlikning var det over halvparten av jentene (seks av 11) som oppga at de aldri spilte TV-spill. Av de som oppgir at de spiller TV-spill, er det ingen som spiller mer enn en til to timer om dagen. I tabell 6.8 ser vi at da elevene ble spurt om hvor ofte de brukte datamaskinen til å spille PC-spill, var det to av jentene som oppga at de aldri spilte PC-spill. I tabell 6.7, på spørsmål om hvor mye tid elevene gjennomsnittlig brukte på forskjellige aktiviteter, er det hele fire av jentene som oppga at de aldri spilte PC-spill. Går vi ut fra det totalt er fire som sier de ikke spiller PC-spill, kan vi anta at syv av de 11 jentene spiller en eller annen form for dataspill. Alt i alt vil det tilsi at selv om ikke alle elevene investerer like mye tid og energi, er dataspill en populær aktivitet.

Spill – sosialiserende eller isolerende?

Bekymringsperspektivet (Bovill & Livingstone, 2001) og frykten for at ny teknologi skal ha en negativ innvirkning på dagens unge, er kanskje spesielt fremtredende i forbindelse med TV- og PC-spill (Egenfeldt-Nielsen 2004). Bekymringen gjelder blant annet det at dersom noen bruker mesteparten av fritiden sin på spill, gir de da avkall på sosialisering og et fellesskap med andre jevnaldrende? Og blir interesseområdene, og da aktivitetene, noe ensidige? I *Ungdoms digitale hverdag* (2004, s.59), tar Torgersen for seg bekymringen om sosial isolering rundt ungdoms bruk av dataspill, og har sett på hvor mange av elevene som spiller dataspill sammen med andre eller alene. Torgersen baserer seg på tall fra undersøkelsen *Ung i Norge, 2002*, og har skilt mellom TV- og PC-spill. Torgersen fant, som hun hadde sett for seg, at flere av ungdommene som spilte TV-spill enn de som spilte PC-spill, spilte sammen med andre. ”Å spille TV-spill er en mer sosial aktivitet enn det å spille PC-spill. Rundt halvparten spiller som regel PC-spill alene. Kun en femtedel spiller som regel TV-spill alene. Det er samtidig flere jenter enn gutter som alltid spiller PC-spill alene.” (Ibid) Utvalget jeg baserer meg på, er for lite til å generalisere ut ifra, men som vi ser i tabell 6.10 sammenfaller svarene fra elevene i min undersøkelse med funnene til Torgersen.

Tabell 6.10: Hvor mange som fysisk spiller sammen med andre, eller alene.⁷

	PC-spill			TV-spill		
	G	J	T	G	J	T
Spiller alltid alene	-	6	6	-	1	1
Spiller som regel alene	2	1	3	3	1	4
Spiller av og til alene	2	1	3	1	2	3
Spiller som regel med andre	2	1	3	1	3	4
Spiller alltid sammen med andre	-	-	-	1	1	2

Som vi ser i tabell 6.10, synes TV-spill å være en mer sosial aktivitet enn PC-spill. Over halvparten av jentene som spiller PC-spill, oppgir at dette er noe de gjør alene. Dette gjelder ikke noen av guttene. Ingen av elevene oppgir at de utelukkende spiller PC-spill sammen med andre. Til sammenlikning oppgir to av de 14 elevene som oppga å spille TV-spill at dette alltid er noe de gjør sammen med andre.

I spørreskjemaet jeg presenterte for elevene i Steigen, presiserte jeg i spørsmålene om de *fysisk* sett spilte alene eller sammen med andre. Det å spille alene behøver ikke nødvendigvis være en ensom aktivitet. Mange som spiller PC-spill, spiller over Internett og har kontakt med

⁷ Kategoriene ”Spiller aldri dataspill/TV-spill” er utelatt fra tabellen.

andre mens de spiller, så jeg spurte elevene om de benyttet seg av muligheten til å spille PC-spill online. Resultatene vises i tabell 6.11.

Tabell 6.11: Hvor mange som spiller PC-spill online. Kjønnsdelt.

	Gutter	Jenter	Totalt
Spiller aldri online	1	7	8
Spiller av og til online	3	2	5
Spiller alltid online	2	-----	2

Som tabell 6.11 viser, er det syv av de elevene som spiller PC-spill som benytter seg av muligheten til å spille online og har kontakt med andre på den måten. To av de seks guttene oppgir at de alltid spiller online. Dette gir dem mulighet til å ha utstrakt kontakt med andre spillere, og utgjør sosialisering, ikke isolering. I tabell 6.5 så vi at en av guttene rapporterte å være en storbruker av chat. Da vi ser at to av guttene oppgir at de alltid spiller online spekulerer jeg i muligheten for at en av disse også driver utstrakt chat med andre spillere mens spillet foregår.

Mobiltelefoni

Det er foretatt mange undersøkelser rundt barn og tenåringers bruk av mobiltelefoni (Castells et al., 2004; Grinter og Palen, 2002; Ling og Yttri, 2002; Nurmela, 2003). Det oppgis flere årsaker til denne interessen. Mobiltelefoni sees på som et sosialt fenomen, med innslag som løsrivelse fra foreldre og individualisering, og barn og ungdom utgjør en nytenkende og dynamisk brukergruppe. ”In defense of this extraordinary focus on children and teens, these groups are by far the most interesting user groups. They are innovative, dynamic, persistent and infuriatingly pervasive in their use.” (Ling, forthcoming) Barn og tenåringers bruk av mobiltelefoni “shows the gaps in parental control and the yearning (or perhaps confusion) regarding adolescents’ press toward emancipation.” (Ling og Yttri, 2005, i Ling, forthcoming)

Som forventet oppga alle ungdommene som deltok i undersøkelsen at de hadde egen mobiltelefon. Dette stemmer overens med andre undersøkelser som sier at i denne aldersgruppen disponerer alle egen mobiltelefon (Norsk Mediebarometer, 2006). For å kartlegge variasjon og ulikheter i bruksmåte og hvor utbredt bruken av de ulike funksjonene var, spurte jeg dem hvor mange samtaler de vanligvis mottar og ringer i løpet av en vanlig dag og en vanlig uke. Resultatene presenteres i tabell 6.12 og 6.13⁸. I perioden før jeg samlet inn empiri hadde flesteparten av innbyggerne i Steigen vært uten strøm, og for mange hadde

⁸ Se appendix

mobilnettet også vært ute av drift. Opprinnelig var ideen at eleven kunne se på anropsloggen sin og få et nøyaktig bilde av hvor mange samtaler de hadde mottatt dagen før, men dette var altså ikke mulig på daværende tidspunkt. Ordlyden i spørsmålene om mobiltelefoni ble endret etter strøbruddet. Fra å spørre om hvor mange samtaler elevene faktisk hadde mottatt, spurte jeg heller om hvor mange samtaler elevene *vanligvis* ville mottatt. Dette gjaldt også spørsmålene om SMS og MMS.

Samtaler

Av tabell 6.12 ser vi at ingen av elevene har flere enn syv samtaler på mobilen i løpet av en dag. Det var kun jenter som har oppgitt å ha flere enn fem samtaler per dag. Allikevel er det to av jentene som har oppgitt at de verken har utgående eller innkommende samtaler på mobilen i løpet av en vanlig dag. Halvparten av guttene i mitt utvalg har en til to samtaler på mobilen per dag, mens den andre halvparten mener de har tre til fire samtaler på en vanlig dag. Alt i alt var det mest vanlig å ha en til to samtaler på mobilen per dag. Dette stemmer godt med tallene fra Norsk Mediebarometer, hvor 75 prosent av ungdom i alderen 16-19 år har en mobilsamtale i løpet av en gjennomsnittsdag (Norsk Mediebarometer, 2006).

Tabell 6.12: Antall samtaler, ut- og innkommende, daglig. Kjønnsdelt.

Ingen			1-2			3-4			5-6			6-7			Flere enn 7		
G	J	T	G	J	T	G	J	T	G	J	T	G	J	T	G	J	T
--	2	2	3	6	9	3	1	4	--	1	1	--	1	1	--	--	--

Alle guttene oppga å ha i hvert fall en samtale på mobilen i løpet av en vanlig dag. Det samme gjaldt for ni av de 11 jentene. Det betyr at prosentvis er det flere gutter enn jenter som oppgir å ha samtaler på mobilen i løpet av en vanlig dag. I min undersøkelse dukker det da opp et avvik når vi ser på hva elevene har svart på spørsmålet om hvor mange samtaler de har på mobiltelefonen i løpet av en vanlig uke. Av tabell 6.13⁹ ser vi at en av guttene oppgir at han ikke har noen samtaler på mobiltelefonen i løpet av en vanlig uke. Dette er en motsigelse, da alle guttene oppga å ha i hvert fall en samtale på telefonen i løpet av en vanlig dag. Muligheten er tilstede for at denne eleven har krysset av feil på spørreskjemaet.

Som det kommer frem av tabell 6.13¹⁰, var det mest vanlig for både guttene og jentene å initiere eller motta en til fire samtaler i løpet av en uke. To av elevene oppga at de ukentlig

⁹ Se appendix

¹⁰ Se appendix

hadde flere enn 20 samtaler på mobilen. Prosentvis er det flere gutter enn jenter som har over 15 samtaler i løpet av en uke, med to av seks gutter mot to av 11 jenter.

SMS

Når det gjelder tekstmeldinger, er ungdom i alderen 16-19 år de mest aktive brukerne av denne tjenesten. I denne aldersgruppen sender de i snitt 11,7 SMS i løpet av en gjennomsnittsdag (Norsk Mediebarometer, 2006). Som det kommer frem av tabell 6.14, sender og mottar jentene flere meldinger per dag enn hva guttene gjør. Halvparten av guttene oppgir at de sender og mottar mellom fem og ni meldinger per dag, mens litt under halvparten av jentene (fem av 11) sender og mottar mellom 10 og 15 meldinger per dag. Bare én jente sender og mottar mer enn 15 meldinger per dag.

Tabell 6.14: Antall meldinger sendt og mottatt, daglig. Kjønnsdelt.¹¹

1-4			5-9			10-15			16-20			Flere enn 20		
G	J	T	G	J	T	G	J	T	G	J	T	G	J	T
1	2	3	3	3	6	2	5	7	-	1	1	-	-	-

I sin rapport fant Torgersen (2004, s.70) at 11 prosent av guttene og 12.5 prosent av jentene i utvalget sendte flere enn 11 meldinger per dag. Fem prosent av ungdommene i undersøkelsen til Torgersen ble ansett som storbrukere, og sendte flere enn 20 meldinger om dagen. Ingen av elevene i Steigen har oppgitt at de sender og mottar til sammen flere enn 20 meldinger om dagen, og jeg anser dermed ingen av ungdommene i undersøkelsen som storbrukere av sms. En av jentene i min undersøkelse oppgir at hun sender og mottar *opptil* 20 meldinger per dag. Alt i alt stemmer dette godt overens med andre oversikter over ungdoms bruk av SMS (Norsk Mediebarometer, 2006).

I tabell 6.15¹² kommer det frem at på en ukentlig basis er det prosentvis flest gutter som har oppgitt at de sender flere enn 40 meldinger i uka. Dette gjelder to av de seks guttene og tre av de 11 jentene. En av guttene og to av jentene sender 10 eller færre meldinger i uka. Ingen av elevene oppga å sende eller motta færre enn seks meldinger i løpet av en vanlig uke.

Bilder, videoklipp og WAP

En standard mobiltelefon har i dag bilde- og videofunksjon, flere forskjellige spill, og mulighet for å kople seg opp mot Internett. Jeg var interessert i å se om elevene i Steigen benyttet seg av disse mulighetene, og spurte dem om de forskjellige aktivitetene.

¹¹ Kategorien "Ingen" er utelatt fra tabellen, da dette ikke var aktuelt for noen av elevene.

¹² Se appendix

Som vi ser av tabell 6.16, hadde alle elevene mulighet til å sende og motta bilder og videoklipp, men det er mange som velger ikke å benytte seg av dette. Det gjelder halvparten av guttene og fire av jentene. Mest vanlig er det å sende eller motta 1-2 bilder eller videoklipp per uke. Syv av jentene og to av guttene oppgir at de gjør dette. Alt i alt oppgir ni av de 17 elevene at de sender mellom ett og to bilder og/eller videoklipp i uka.

Tabell 6.16: Antall bilder og videoklipp sendt og mottatt i løpet av en vanlig uke. Kjønnsdelt.

Ingen			1-2			3-4			5-6			6-7		
G	J	T	G	J	T	G	J	T	G	J	T	G	J	T
3	4	7	2	7	9	-	-	-	-	-	-	1	-	1

Som tabell 6.16 viser, er ett til to bilder eller videoklipp det meste jentene oppgir å sende, mens en av guttene oppgir å sende og/eller motta seks til syv bilder eller videoklipp i uka. Ingen elever sendte eller mottok flere enn syv bilder eller videoklipp i løpet av en vanlig uke.

Som det kommer frem av tabell 6.17¹³ hadde alle elevene i undersøkelsen mulighet til å kople seg opp mot Internett fra mobiltelefonen sin. Å bruke Wireless Application Protocoll (WAP)-funksjonen er forholdsvis dyrt, sett i forhold til at elevene tilbringer store deler av tiden sin koplet til Internett via PC. Derfor så jeg det ikke som sannsynlig at mange av elevene kom til å oppgi at de benyttet seg av denne funksjonen. Som det viser seg i tabell 6.17, er det fire av 10 jenter og to av de seks guttene som oppgir at de aldri bruker mobiltelefonen sin til å komme seg på nett. Dette er likevel færre enn hva jeg hadde forventet. To av guttene oppga at de benyttet seg av WAP-funksjonen en gang i uka, men de seks jentene som oppga at de brukte WAP, gjorde dette sjeldnere enn en gang i uka.

Kjønnsforskjellen

Spørreskjemaet og den kvalitative analysen har besvart mange av spørsmålene rundt ungdommenes tilgang til og bruk av IKT. Som vi har sett, har ungdommene i undersøkelsen 100 prosent dekning av TV, PC og Internett i hjemmet, og utstrakt tilgang til underholdningsteknologi som DVD og spillkonsoller som Playstation og Xbox, og ingen av ungdommene hadde et rom fritt for medieeffekter. Guttene har gjennomsnittlig flere medier på rommet enn jentene, og da i form av DVD og TV-spill. Tilgang, som vi har sett, er ikke nødvendigvis avgjørende for bruk, og det illustreres ved at guttene ikke bruker nevneverdig mer tid på TV-spill enn hva jentene gjør, selv om de har bedre tilgang. Kjønnede forskjeller i tidsbruk av IKT kommer allikevel tydeligst frem i interessen for spill: Spill over PC var den

¹³ Se appendix

aktiviteten guttene brukte meste tid på, tre av guttene brukte mer enn fire timer per dag på å spille PC-spill. Til gjengjeld brukte seks av jentene mer enn tre timer hver dag på å chatte med venner. Disse to aktivitetene er de som viser de kjønnede skillene blant ungdommene klarest.

Geografi

Jeg var veldig spent på hvorvidt det ville vise seg om bosted hadde innvirkning på bruk av IKT. Selv uten mulighet for å generalisere funnene, fant jeg at de ungdommene som ikke kunne komme seg til venner på egenhånd, var de eneste ungdommene som chattet med fremmede. Det er da mulig å spørre om kontakt med fremmede via Internett blir en erstatning for samvær med venner?

Den kvantitative analysen viser at ungdommene i undersøkelsen bruker IKT på en vidtspennende og variert måte. For å få en mer inngående innsikt i bruk valgte jeg å gjøre utfyllende intervjuer og analysere disse etter kvalitative metoder.

7 Kvalitativ dataanalyse

Analyseringen av kvalitative data er arbeidskrevende. Jeg valgte å skrive sitatene på bokmål og ikke på dialekt. Dette hovedsakelig på grunn av at jeg ville vært nødt til å skrive fonetisk om jeg hadde ønsket å få med meg alle nyansene i uttalen. Under gruppeintervjuene og de individuelle intervjuene stilte jeg en rekke spørsmål som berørte deres bruk av IKT i skolen og i hjemmet. Jeg forhørte meg også om livssituasjonen deres, som bosted og interesser. Resultatet av intervjuene presenterer jeg i denne kvalitative analysen, som består av beskrivelsen og diskusjoner rundt 11 ulike tema. Vi begynner med å se hvordan elevene opplevde det å være uten strøm, og da også uten digital teknologi.

Strømløs i Steigen

Som vi har sett er elevene i Steigen godt vant når det gjelder tilgang til PC og Internett, men uken før jeg intervjuet dem hadde de alle vært uten strøm i en periode, noen bare et par dager mens andre hadde vært uten strøm i nesten en uke (se kapittel fem, ”Utfordringer og gjennomføring av prosjektet”). Dagen for de første intervjuene var første dag tilbake på skolen etter strømbruddet. Jeg fant det naturlig å spørre elevene hvordan de hadde greid seg uten strøm, og om det var noe de hadde savnet. Den første fokusgruppen besto av gutter, og de svarte enstemmig da jeg spurte om det var noe de hadde savnet da strømmen var vekk:

-”Data’n!”

-”Data’n!”

-”Data’n!”

-”Jaha, data’n!”

-”TV’n.”

-”TV og data...” (FG 1)

Fokusgruppe to og tre besto kun av jenter. Disse var delt inn etter hvilke klasse de tilhørte. Jentene savnet mye det samme som guttene, men fremhevet kommunikasjonsperspektivet mer da de ble spurt om det var noe de savnet da de var uten strøm. Jentene fra fokusgruppe to svarte at generelt var det PCen de hadde savnet, og mer spesifikt MSN. Den første jenta som svarte, sa høylydt ”Helt klart data’n!”, og ble fulgt opp av venninnen, som like høyt sa ”Helt klart MSN!” Flesteparten av disse jentene hadde hatt mobildekning under strømbruddet og hadde ikke savnet mobil. Likevel hadde det vært visse problemer med mottakerforholdene, og

en av jentene beskrev malende og med mye kroppsbevegelser hvordan hun hadde forflyttet seg rundt i hjemmet for å få signal:

-”Ja, i fjor var første året vi hadde ordentlig god dekning der hvor vi bor, og så nå så ble dekningen dårligere og da var det sånn at jeg var rundt i huset med mobilen for å få sendt og da var broren min sånn ’hva foregår’.” (FG2)

Da gruppen Seip-Tønnessen (2007) undersøkte var i konfirmasjonsalder, spurte hun dem hva de ville savne, dersom PCen deres ikke var tilgjengelig for dem. De var enstemmige i at de ville savnet MSN eller mer generelt det å chatte. ”Alle som svarte på spørsmålet om hva de ville savne mest dersom pc-en brøt sammen, sa at det ville være MSN eller chat-funksjonen.” (2007, s.35) Spørsmålet som ble stilt til elevene i min undersøkelse, var om det var noe de hadde savnet da strømmen var vekk. Dette var et noe mindre spesifikt spørsmål enn hva Seip-Tønnessen spurte sin gruppe om, men fellestrekkene i svarene er imidlertid tilstede. Elevene i min undersøkelse dro frem at de savnet PC og muligheten til å være på MSN, samt mobiltelefonen. Det er også kommunikasjonsmulighetene gruppen til Seip-Tønnessen trekker frem som noe de ville ha savnet, om de hypotetisk sett ville vært uten PC. Hva Seip-Tønnessen fant var at det ser ut til at ”den høyeste verdien ved å disponere pc med Internett-forbindelse er knyttet til de sosiale funksjonene rundt å chatte med venner.” (Ibid)

I fokusgruppe tre ble også PC og mobil nevnt som noe elevene hadde savnet under strømstansen. Det virket likevel ikke som om det var like viktig for denne gruppen som det hadde vært for de andre gruppene. Elevene i denne gruppen nevnte PC og mobil i mer dempet toneleie enn de andre gruppene, mer som en ettertanke. Denne gruppen fremhevet at de hadde savnet den fysiske biten av sosialiseringen, som å være sammen med venner eller å gå på skolen:

-”Jeg savna jo strømmen, men mest det å være med folk.”

-”Savna skolen, det var godt å komme igang igjen.” (FG3)

Forskjellen på de tre gruppene var at i fokusgruppe tre var det en av jentene som bodde på en gård hvor de hadde aggregat, og dermed strøm. Denne jenta hadde ikke merket så mye til strømstansen som hadde påvirket de andre innbyggerne i kommunen. ”Vi hadde jo aggregat så jeg gjorde ikke noe annerledes.” (FG3) De fleste av jentene i fokusgruppe tre hadde dratt på besøk til venninnen for å benytte seg av aggregatet. ”Ja vi kom til henne og hadde med oss mobil og ladet og sånn.” (FG3) Det disse jentene fremhevet var hva de hadde irritert seg over

under strømstansen, i større grad enn hva de hadde savnet. De nevnte for eksempel det å bo for tett på resten av familien fordi de bare kunne varme opp deler av huset.

Under de individuelle intervjuene hadde jeg mer tid med hver enkelt elev, og ba flere om å utdype svarene de hadde gitt under fokusgruppeintervjuene. Guttene svarte generelt at de hadde savnet muligheten til å bruke datamaskinen sin, mens jentene spesifiserte at de savnet det å kunne kommunisere med andre. En av guttene uttrykte seg slik: ”Da strømmen var borte, da fant jeg ut hvor avhengig jeg egentlig er av strøm. Både dataen og jeg trenger strøm.” (G3) Under fokusgruppeintervjuene svarte en av jentene at det hun hadde savnet mest, da strømmen var borte, var det å chatte. Hun ble bedt om å utdype svaret sitt i det individuelle intervjuet. Det hun fortalte, var at hun hadde fått muligheten til å gjøre mer av de aktivitetene som lett ble neglisjert når andre, og muligens mer festlige aktiviteter, ikke var et alternativ:

J10: ”Jeg chatter hele tia. Men da strømmen var borte, asså mamma sa hun aldri har sett meg faktisk gjøre så mye lekser før, for jeg fikk ikke chatta.”

Mens noen gjorde lekser, var det andre som sa de benyttet muligheten til å sosialisere med familie og venner:

G2: ”Da strømmen ble borte så var det jo veldig sosialt med søstera mi og mora mi. Det ble mye idiot og amerikaner og sånn der.”

Flere av guttene spesifiserer at kortspill var en aktivitet de foretok seg da strømmen var vekk. ”Uten strøm? Jeg gjorde ingen ting, jeg spilte kort sammen med kompiser.”(G3) Kortspill var for disse en sentral faktor i sosialiseringen. Ingen av jentene nevnte at de hadde spilt kort i perioden de var uten strøm. Dette kan være interessant i forbindelse med den kjønnsdelte preferansen for spill.

I rapporten *Ungdom som lever med PC* (2004) spurte Kaare tunge brukere av data hvordan de forestiller seg livet sitt dersom de måtte være et år uten tilgang til PC. De fleste ser for seg kun negative konsekvenser av dette. Av de få positive følgene som blir nevnt, er blant annet det at elevene ser for seg at de kunne hatt mer tid til skolearbeid og fysisk kontakt med venner, dersom de ikke lenger hadde tilgang til PC. ”Av positive følger er det noen ganske få som mener det ville gått dem litt bedre på skolen, og at de ville blitt i bedre fysisk form. [...] En god del mener at hvis de var uten PC, ville de vært mer fysisk sammen med venner, og vært mer sosiale på den måten.” (2004, s.68)

De som ble spurt i undersøkelsene til Seip-Tønnessen (2007) og Kaare (2004) svarer på et hypotetisk spørsmål. Det gjorde ikke elevene i min undersøkelse, de hadde faktisk opplevd dette i dagene før undersøkelsen. Ungdommene i Steigen svarte at de savnet PC og mulighet til å chatte. Fraværet av PCen gjorde at elevene brukte mer tid på aktiviteter som å gjøre lekser og delta i fysisk, sosialt samvær. Dette stemmer overens med hva de spurte i undersøkelsene til Kaare og Seip-Tønnessen ser for seg at ville vært resultatet av at de måtte vært uten PC, i dette tilfellet stemmer hypotese og fakta overens.

Besøkte sider på Internett

I spørreskjemaet svarte alle elevene at de surfet på Internett hver dag. ”En stor del av nettbruken, som er det som vanligvis går under betegnelsen surfing, retter seg mot å besøke bestemte sider eller steder.” (Frønes, 2002, s.70) Det viser seg at etter hvert som innholdet på Internett blir mer organisert blir den formålsløse surfing på nett mindre utbredt. Bedre organisering av innhold, kombinert med at brukerne blir mer erfarne, gjør at flere vet hvilke sider de ønsker å besøke når de surfer på Internett. Man søker seg til sider som omhandler det man har interesse av. Noen nettsider fungerer som portaler, ved at de dekker mange ulike interessefelt. Slike sider hvor brukeren enkelt kan finne veien videre til mer spesifikke interessefelt blir samlingspunkt på nett. ”Utviklingen har beveget seg mot at visse sentrale sider eller steder oppnår svært høye besøkstall.” (Ibid, s.71)

Hvor lang tid den enkelte elev brukte på å surfe på Internett per dag, varierte veldig. I spørreskjemaet oppga noen at de gjennomsnittlig surfet mindre enn en time per dag, mens andre oppga at de surfet over fire timer per dag. Under intervjuene oppga én at han kunne sitte mange timer på Internett i løpet av en vanlig skoledag.

I: ”Men det blir mye tid på PCen?”

G2: ”Ja det blir mye tid på PCen men ikke på MSN eller noe sånn, jeg har ikke Internett på rommet vettu og da blir man liksom sånn overvåket og da. Jeg bruker ikke mer enn en time på Internett i uka hjemme. Men på skolen blir det jo fort seks timer på nett om dagen.”

Under de individuelle intervjuene og fokusgruppene spurte jeg om det var noen sider de alltid var innom når de var på Internett, eventuelt hvilke sider de var inne på først. Det viste seg at mange av elevene hadde faste sider de var innom når de logget på Internett, og noen hadde også rutine eller et fast mønster i hvilke sider de besøkte. En av guttene hadde få faste sider han var innom, men hadde samleportalen ”Startsiden” som startside. Denne samleportalen inneholder blant annet en oversikt over alle de store nettavisene.

I: "Er det noen sider du alltid er inne og sjekker? Hva har du som startside for eksempel?"

G3: "Som startside?"

I: "Ja, den siden som først kommer opp når du logger på."

G3: "Det er faktisk Startsidene..."

I: "Er det andre sider du alltid er innom?"

G3: "Dagbladet, det er vel det."

Dagbladet.no er et eksempel på sider som er forankret i noe utenfor nettet. 35,7 prosent av de i aldersgruppen 12-19 år leste Dagbladet på nett daglig i 2006 (Forbruker & Media, 2006). Knyttet opp til Dagbladet på nett er blant annet siden Blink. Dette er en side hvor man kan treffe andre og chatte og danne grupper eller legge til venner. VG på nett har den tilsvarende tjenesten Nettby. Dette var populære sider blant elevene, som mange sa de var inne på jevnlig. I tillegg var det mange av elevene som var tilknyttet den lokale varianten av Blink og Nettby, Fettnerd. En av jentene sa dette da hun forklarte hvorfor hun likte Fettnerd bedre enn andre, liknende sider.¹⁴

I: "Hva slags sider er det du er inne på?"

J7: "Nettby, Fettnerd, Blink, Backstage, det er noen av de første jeg er inne på."

I: "Fettnerd – det interesserer meg, det er ganske mange som er inne på det."

J7: "Det er laga av Nordland-folk. Ungdommer. Og de holder til i Bodø de som lager det. Så det er den jeg liker best. Jeg er på den mer enn Blink, for Blink har blitt så dårlig. Det skal liksom være så fancy og alt sånn der. Så det er det gode gamle som egentlig er best."

I: "Navnet i seg selv er jo ikke spesielt flatterende."

J7: "Nei. Det er jo ikke det. Vi kaller det for FN. Men der snakker vi liksom med folk fra Nordland. Vi bruker dialekt og alle forstår det uten problemer. Man kan bli kjent med folk i Bodø til man flytter og så har man..."

I: "Når du først går inn på nett, hvilke sider er det du går inn på?"

J7: "MSN. Det er det med en gang. Og så er det Fettnerd. Og så er det Blink og så Nettby. Det er en fast greie."

Denne jenta hadde et fast mønster på sidene hun besøkte, noe som gjaldt for flere av elevene. Mange av jentene opererte likt når de gikk på nett. Først logget de på MSN (om dette var noe som skjedde automatisk sa de derimot ikke noe om), og så besøkte de i utgangspunktet de samme sidene; det vil si Fettnerd, Blink og Nettby, om enn i ulik rekkefølge. Å etablere nye

¹⁴ Facebook hadde ikke slått igjennom på det tidspunktet undersøkelsen ble foretatt.

vennskap og vedlikeholde gamle vennskap er årsaken ungdommene oppgir for at de besøker sidene Blink, Nettby og Fettnerd.

I: "Vil du si at sider som Nettby og Blink og FN er datingsider eller for å bli kjent med venner?"

J10: "Dating? Neeei.. det er vel mest for at det er mine venner der...for å holde kontakten med de..."

En av jentene i utvalget benyttet seg av noen av mulighetene Internett tilbyr når det gjelder støtte rundt hendelser som føles vanskelige.

J8: "Og så liker jeg å gå inn på sider hvor det står om folk som har det vanskelig og sånn der. Eller lese om sånne ting som jeg har vært igjennom sjøl. Sånn tidligere ting, eller skal vi se, sånn å snakke med Kirkens SOS, skjønner du hva jeg mener? Så spør jeg om ting og det er sånn jeg er inne på, de sidene."

Det var en elev i utvalget som uttrykte at hun her fikk dekket et behov for støtte rundt sine opplevelser fra kilder utenfor nærmiljøet. Det er ikke det samme som å si at de andre elevene ikke har hatt slike behov eller benyttet seg av de tilbudene som er tilgjengelige via IKT. Å oppsøke selvhjelpssider og å bli kjent med nye mennesker eller opprettholde vennskap via sider som Fettnerd og Nettby er altså en form for sosial støtte som oppleves utenfor ens fysiske miljø.

E-post og chat

For befolkningen i Norge i 2006 sett under ett, var det 60 prosent som brukte e-post per uke. Landsgjennomsnittet for 16-19-åringene var noe høyere, med 70 prosent som brukte e-post ukentlig. I denne aldersgruppen er det på landsbasis flere kvinner enn menn som sender e-post (Norsk Mediebarometer, 2006). I artikkelen *In the Borderland Between Family Orientation and Peer Culture*, skriver Kaare et al. (2006) om en undersøkelse foretatt blant norske ungdommer i alderen 10-12 år, for blant annet å se på deres bruk av IKT og hvordan de bruker IKT til å vedlikeholde og utvikle forhold til familie og venner. Kaare et al. fant at selv om e-post til en viss grad brukes mellom venner, til å sende elektroniske bursdagskort og liknende, er det gjerne med familien man opprettholder kontakt via e-post i denne aldersgruppen (ibid, s.23).

Alle elevene i undersøkelsen oppga at de sender e-post innimellom. Alle jentene sendte e-post ukentlig, guttene noe sjeldnere. I intervjuene var det flere som stilte seg uforstående til spørsmålet om de benyttet seg av e-post, nesten som om de ikke helt kunne forholde seg til

konseptet, eller ikke kjente til det og måtte bli minnet på at e-post finnes. En av guttene virket mindre snakkesalig enn de andre elevene under både fokusgruppeintervjuet og det individuelle intervjuet, og svarte kort på de fleste spørsmål. Jeg spurte ham om hans bruk av e-post i to omganger, med cirka femten minutters mellomrom.

I: "Bruker du e-post?"

G3: "Nei, aldri brukt det."

I: "Har du ikke e-post?"

G3: "Nei, aldri brukt det, det er lenge siden jeg har brukt det, kanskje brukt det til skole eller sånt."

I andre runde er svaret nesten likt, nemlig at han aldri bruker det. Men der han i første omgang svarer at han muligens har brukt det i forbindelse med skolen, kommer han i andre runde på akkurat hva det er han har benyttet seg av e-post til.

I: "Hva bruker du e-post til?"

G3: "Nei... ingen ting, det bruker jeg ikke."

I: "Husker du sist gang du sendte en e-post?"

G3: "Neeei... Jeg brukte den i dag faktisk, jeg sendte en eksamensoppgave til en kamerat som trengte den."

I andre runde har jeg et oppfølgingsspørsmål som manglet i første omgang, som gir den informasjonen jeg var ute etter. Allikevel er det påfallende at e-post virker som noe som er langt utenfor intervjuobjektets bevissthet og man må "varmes opp" for å skjønne konseptet. Og han var ikke den eneste.

I: "Vi snakket litt om MSN, men e-post, bruker du det noe?"

J8: "Mmmmm, jeg vet ikke hva det er..."

I: "Altså, hotmail og..."

J8: "Ååh, ja, jeg tror jeg har veldig mange sånn der, vet jeg har hotmail og et par andre, men det er mange jeg ikke husker passordet på og sånn der..."

Generelt sett er ikke e-post noe elevene uttrykker seg varmt om. De gangene de sender e-post er det i forbindelse med skole eller andre praktiske gjøremål hvor det ikke er hensiktsmessig å ringe, eller hvor de ønsker å sende vedlegg. De foretrekker å chatte, det vil si bruke MSN, og e-post blir nevnt som en slags annenrangs form for kommunikasjon, til bruk der man ikke kan benytte seg av MSN.

I: "E-post, bruker du det?"

G2: "Nei, det er sjeldent, synes ikke det er noe særlig, det blir mest til lærere med spørsmål, eller om jeg ikke får tak i venner over MSN, da kan det hende de sjekker e-mailen."

En av elevene mente årsaken til at e-post har vært i bruk før var at da hadde man ikke MSN. Etter flere intervjuer hvor elevene gav uttrykk for synspunkter som de overstående, ba jeg en av elevene reflektere rundt dreiningen fra e-post til chat. Hun fremhevet tidsaspektet, det umiddelbare med MSN.

I: "Vi snakket litt om e-post, da det kom var det immari svært. Nå er det færre som bruker det og fler som chatter. Hvorfor det tror du?"

J10: "Det går fortere, du får direkte svar, e-mail kan ta opptil en dager, to dager før man gidder å åpne den. Jeg har fått en mail, æh åpner den i morgen, bruker det mest til leksegjøring. Gidder ikke lese den med en gang."

I: "Hva var siste mailen du skrev?"

J10: "Det var til pappa faktisk for han jobber på en båt på havet."

Som eleven nevnte ovenfor brukte hun sist e-post til å kommunisere med faren sin. Utenom skole fremheves e-post som et middel til opprettholdelse av sosiale relasjoner man ellers ikke ville hatt mye kontakt med. Mange av elevene har foreldre eller søsken som bor eller jobber langt unna, og de sender blant annet bilder via e-post for å holde familien oppdatert på hendelser og forandringer. I den kvantitative delen (PC-bruk: type og frekvens) nevnte jeg at det er en god mulighet for at elevene i undersøkelsen ikke ville brukt e-post dersom de ikke hadde tatt skolefag over Internett, og elevenes uttalelser kan tyde på at dette stemmer.

Chat, på den annen side, var en av de mest utbredte aktivitetene blant elevene i undersøkelsen, og alle oppga å chatte med kjente hver dag eller flere ganger i uka. Det var bare tre av elevene som oppga å chatte med fremmede daglig eller flere ganger i uka, de fleste uttrykte en klar preferanse for å chatte med kjente fremfor ukjente.

I: "Hva er det du liker med MSN?"

J7: "Jeg tror det er det at jeg har kontakt hele tia. Har kontakt hele tia. Sånn som når jeg skriver en melding, så har jeg kontakt hele tia, uten at samtalen blir borte."

I: "Så de *er* der hele tiden?"

J7: "Ja, de *er* der hele tiden. Og kanskje etter at jeg har snakket med noen i en halvtime så dør den samtalen, men og så kommer den opp igjen etter hvert. Det går i en berg og dalbane liksom."

I: ”Har du på MSN hele dagen når du er på skolen?”

J7: ”Ja, den er på hele tiden. Og når jeg er hjemme så er den på hele tiden. Og...jeg er veldig avhengig av MSN, for det er liksom en større kontaktflate. På mobilen så har jeg bare femti eller hundre kanskje, jeg har mange fler på MSN.”

Denne eleven uttrykte at det å være konstant tilgjengelig var et positivt aspekt ved det å være pålogget MSN. En samtale kunne ”dø ut” for så å ta seg opp igjen. Inntrykket er at chat ikke brukes som en formidlingskanal for beskjeder eller spesifikk informasjon, men mer som en kanal for samvær uten fysisk tilknytning.

Flere av elevene var også logget på MSN mens de var på skolen, og chattet gjerne med med-elever i timene. ”Jaha, det skjer ofte, hvertfall hvis vi er midt i en time og det er kjedelig eller noe sånn.” (J11) Ungdommene så gjerne det praktiske ved å være pålogget MSN. De som tok skole over nett chattet med lærere, og hvis de ønsket å chatte med med-elever kunne de gjøre dette uten å forstyrre andre.

I: ”Når du har bredbånd, er det sånn at du logger først på MSN?”

J8: ”Ja.”

I: ”Har du da på MSN hele tiden?”

J8: ”Mmmhmm... ..da står jeg tilkobla hele tiden, men det er ikke hele tiden at jeg er der. Da bare står den. Så da står jeg på borte eller noe sånn. Og så logger jeg av om jeg ikke har lyst til å være på.”

I: ”Har du på MSN når du er på skolen?”

J8: ”Ja, da har jeg den oppe nesten hele tiden. Men det er jo kjekt å slippe å snakke over klasserommet. Og så snakker jeg en del med lærere over nett.”

I: ”Du pleier å snakke med folk du er i klasserom med?”

J8: ”Ja.”

Det kan virke som at for elevene i undersøkelsen har det å chatte med medelever i klasserommet blitt den nye versjonen av det å ’sende lapper i timen’. I artikkelen *In the Borderland Between Family Orientation and Peer Culture*, skriver Kaare et al. (2006) at dette blant annet kan være en måte å kommentere undervisningen på, og har funksjonen at det styrker forhold til med-elever og skaper en distanse til hva som foregår i klasserommet. ”The notes often comment on the teaching, and thus have the function of reinforcing the relationships among classmates and thus creating a distance to the teacher and the activities that are taking place in the class room.” (Ibid, s.21) MSN later til å ha overtatt denne funksjonen for mine respondenter. Et par av elevene hadde også webkameraer koplet til PC-

ene, og chattet med andre elever i samme rom mens de så hverandre i webkameraene, dette kan vurderes som nåtidens teknologisk avanserte versjon av det å sende lapper i timen.

Mobiltelefoni

Fra de første mobiltelefonene ble tilgjengelige for allmennheten har det vært en rivende utvikling innen teknologi og brukerfunksjoner. ”Moderne mobiltelefoner kan brukes til så mye mer enn å ringe med, og Norge ligger langt fremme i utviklingen og anvendelsen av tjenester.” (Frønes, 2002, s.57) Mobiltelefonen har gått fra å ha kun ringefunksjon til å bli et teknologisk verktøy. En mobiltelefon kan fungere som et digitalt kamera, en musikkspiller, en liten datamaskin man kan kople seg opp mot Internett med, en elektronisk planlegger og vekkerklokke. Men mobiltelefonen har også andre funksjoner enn bare de rent tekniske. Det er blitt et instrument for sosialisering og styrkning av sosiale bånd.

It connects social networks and creates an idea of belonging, and as the ordinary phone does, it strengthens the social ties that already exist in the user's social network [...] (Johnsen 2003, s.163)

Det er viet mye oppmerksomhet til forholdet mellom mobilteknologi og ungdom (Green, 2003; Brandtzæg et al., 2004; Johnsen, 2003; Ling, 2000). Barn og unge sees på som en spennende og nytenkende brukergruppe. De er tidlig ute med å ta i bruk nye funksjoner og benytte seg av potensialet som finnes i mobiltelefonen (Ling, forthcoming). Men til tross for all verdens teknologiske tilleggsfunksjoner er det først og fremst kommunikasjonsaspektet som er interessant for brukerne. (I mange tilfeller derfor også for forskerne.)

Som beskrevet fyller mobiltelefonen for de yngste tenåringene helt sentrale sosiale funksjoner: Takket være mobiltelefonen er man en del av en strøm av informasjon om hvem som skal hva med hvem og hvor. Mobiltelefonen koordinerer og binder verden sammen, å ikke ha den er derfor å falle utenfor disse strømmene. (Frønes, 2002, s.59)

Ungdommene i mitt utvalg hadde alle hver sin mobiltelefon, og de var lik landsgjennomsnittet i bruken av disse når det gjelder samtaler og SMS. Det viser seg at ungdom ofte forbeholder enkelte funksjoner ved mobiltelefonen til spesifikke sosiale relasjoner. Det å snakke i telefonen er ofte forbeholdt familie, mens det å sende tekstmeldinger er forbeholdt venner (Kaare et al., 2006). Økonomiske forhold kan forklare noe av dette mønsteret:

This is also the preferred interaction patterns among the children we interviewed. But they usually explained these different patterns of communication in financial terms: they can not afford to talk much in their mobile phones. Often the only actual talking they do is when they answer a call from a parent or adult. When they contact their peers, the cheap SMS service is preferred. (Ibid, s.11)

Under de individuelle intervjuene ble det bekreftet at for noen er samtaler forbeholdt familien og at økonomi spiller en rolle for ringemønster. Mange av elevene kommenterte at de foretrekker SMS da dette er et billigere alternativ enn å ringe:

J10: ”Fasttelefon, da ringer jeg til de som er i nær familie som bestemor, for jeg orker ikke bruke penger på mobilen på å ringe dit. Jeg har ringkontant...Mobil, da ringer jeg ikke så ofte, jeg sender mest melding. Må spare litt. MSN er like bra som melding.”

En av guttene i utvalget kommenterte også de økonomiske forholdene ved elektroniske kommunikasjonsmuligheter. Han foretrakk å enten bruke chat eller skype, da dette er gratistjenester.

I: ”Vil du si at du chatter mere enn du er i telefonen?”

G2: ”Ja, jeg chatter mere enn jeg er i telefonen, bruker nesten ikke telefonen, da er det greiere å sende over nett eller snakke over skype, gidder ikke betale og betale og betale.”

Det er også andre forhold enn økonomi som ligger til grunn for at elevene tidvis fant det mer praktisk å sende SMS enn å ringe. En av jentene kommenterte at dersom hun bedrev aktiviteter som krevde at hun var oppmerksom, var det bedre for henne å sende tekstmelding enn å prate i telefonen:

J7: ”Ja, det er ikke alle det har hensikt å ringe, så om du ser på TV og ringer så blir det vanskelig, da er det bedre å sende melding.”

Som Ling skriver i sin artikkel *Mobile Emancipation. Children, Youth and the Mobile Phone* (forthcoming), så har mobiltelefonen potensiale til å fylle flere funksjoner enn bare verbal kommunikasjon. Ling sier at mobiltelefonen sin kanskje viktigste funksjon er den rollen den spiller i hvordan man organiserer hverdagen sin. “Perhaps the most central function of mobile communication is its role in the coordination of everyday affairs.” (Ibid, s.3) Andre har også funnet at for mange fungerer mobiltelefonen som et organisatorisk verktøy, og da spesielt i forbindelse med hvordan individ koordinerer mellom seg selv andre.

En studie av ”unge voksne” i USA og Norge (Strandberg Torgersen 2001) forteller at også for dem er mobiltelefonen et instrument for å organisere livet, men nå er den mer et koordineringsredskap enn et instrument for opprettholdelse av kontakt i seg selv. (Frønes, 2002, s.59)

Disse funnene støttes av Green (2003) som har funnet at unge og voksne bruker mobilteknologi likt i forhold til koordinering av hverdagen. “In our research it quickly became apparent that young people use mobile technologies for ”micro-coordination” in much the same way as adults.” (Ibid, s.203)

Kommunikasjonsaspektet viser seg å være det viktigste også for ungdommen i Steigen. I artikkelen “In the borderland between family orientation and peer-culture. The use of communication technologies among Norwegian teens”(Kaare et al., 2006), blir det stadfestet at kommunikasjonsteknologi først og fremst brukes av barn for å opprettholde og styrke allerede eksisterende forhold til klassekamerater og venner (ibid). Dette støttes av uttalelsene til ungdommene i Steigen.

I: ”Hvem er det du chatter med?”

G6: ”Venner som har flytta, og noen som bor her.”

I: ”Chatting og tekstmeldinger – sender du meldinger til de du chatter med?”

G6: ”Jaaa... ..neeei, jeg sender melding stort sett til de som bor i nærheten, liksom ikke noe vits i å sende til de som bor i Hamarøy.”

I: ”Hvorfor det tror du?”

G6: ”Nei, liksom ikke noe vits i å sende sånn ”hei hva driver du med” til de som bor der, det blir jo helt feil, det er jo mest til de som bor i Steigen og sånn da vettu.”

I: ”Så du sender meldinger mer om hva som skjer i nærheten?”

G6: ”Mmmhm.”.

Det overstående sitatet viser at denne gutten bruker mobiltelefonen sin til å kommunisere og opprettholde vennskap med de av vennen hans som er i lokalmiljøet.

I sin artikkel *Outwardly Mobile: Young people and Mobile Technologies* (2003), skriver Green at ungdom sender ikke tekstmeldinger til dem som ikke sender tilbake. Green mener dette er den digitale formen for gave-givning, basert på Mauss’ teorier om betydningen av utveksling av gaver (Mauss, 1995 [1924]). Utvekslingen av gaver er sett på som en frivillig handling, men i realiteten er det å motta en gave en forpliktelse til gjenyttelse. Det å sende

tekstmeldinger kan sees på som en form for digital gave-givning, og de pågående samtaler via tekstmeldinger som en form for å bygge nye eller opprettholde gamle forhold.

De økonomiske begrensingene de fleste ungdommer opplever i forbindelse med sin bruk av mobiltelefon strekker seg ut over det at kostnadene begrenser ringing. Blant elevene i Steigen kommenterte en av jentene at selv om hun likte å ta bilder med mobiltelefonen, valgte hun å distribuere disse via Internett heller enn å sende dem via MMS. Begrunnelsen var økonomisk.

I: "Hender det mye at du overfører bilder fra mobilen din til PC? Eller sender du mye bilder?"

J7: "Fra mobil til venner, nei. Det tror jeg nesten aldri jeg har gjort."

I: "Hvorfor ikke det?"

J7: "Nei, for jeg *orke* ikke bruker penger på det. Ei melding koster under en krone, en mms er jo nesten to kroner. Og den andre personen må jo ha penger for å motta den og det er liksom det samme... På nett kan en liksom sende en hel del til folk, men på mobil... det er mer mamma og foreldrene hennes... Feriebilder og... Det er liksom ett bilde i året. Nå har jeg for eksempel ti gratis mms, men jeg bruker jo ikke det. Jeg orker ikke. Må jo ta bilde av noe og. Jeg liker kameraet mitt da. Jeg bruker det mye til å fotografere bilder."

Det kan likevel virke som om de økonomiske restriksjonene ved bruk av MMS faller bort dersom ungdommene opplever noe utenom det vanlige. En av elevene sa at hun aldri sendte bilder via mobiltelefonen, men modifiserte uttalelsen sin til at hun nok sendte bilder "om det skulle vært noe bursdagsbilde eller noe sånt. Og på nyttår og sånn. Eller hvis jeg har vært på konsert."(J11). Både guttene og jentene hadde den samme oppfattelsen av at det var verdt å bruke penger på å sende MMS dersom opplevelsen var spesiell nok.

I: "Pleier du å sende bilder?"

G2: "Nei det er det sjeldent jeg gjør. Det må være for noe helt spesielt, som da det brant i Steigen, da sendte jeg bilder av det."

Det var bare en av elevene, en jente, som sa at hun ofte overførte bilder fra mobiltelefonen sin over til PC. Hun skilte seg også ut i og med at hun sa hun sendte MMS, og da ikke bare i spesielle tilfeller.

I: "Tar du bilder med mobilen din?"

J8: Ja, jeg er veldig glad i å ta bilder. Så jeg pleier å ta masse bilder. Og så sender jeg alt over på dataen."

I: "Sender du noe til venner?"

J8: "Ja, noe, hvis noen vil ha bilde av meg, søsteren min hun bor langt unna, så om hun liksom lur på hvordan jeg har sett ut så sender jeg bilde eller tar bilde av søstera mi og sender eller tar bilde av alt mulig sånn der vi har jo hund, og det er jo, da tar jeg bilder.."

Sitatet over viser at det ikke nødvendigvis krever en spesiell hendelse for at MMS skal taes i bruk, så lenge mottaker har framsatt et ønske om visuell oppdatering, eller avsender vurderer bildet til å være av verdi for mottaker (jfr. Mauss).

Kjønnsmessig kan det virke som om mobiltelefonen har blitt et teknologisk verktøy mest brukt av kvinner. I utgangspunktet var mobiltelefoni en teknologi mest brukt av menn (Ling, 2001), men etterhvert som mobiltelefonen har dreid fra å være et teknologisk og nytt fenomen til å bli et allment kommunikasjonsverktøy, er det kvinnene som er mest aktive i bruken av mobiltelefonen (Ling, forthcoming, s.5-6).

Females are reported as being more active texters and callers. They are also seem to use more expressive as well as more normative forms of interaction. (Ibid)

Elevene i undersøkelsen er som landsgjennomsnittet, da det er mest vanlig å ha en til to samtaler på mobilen daglig. Det er mer populært å sende SMS blant jentene, hvilket stemmer overens med funn fra tidligere forskning.

Spill

De første elektroniske spillene kom på midten av 70-tallet, og "siden da har utbredelsen av disse eksplodert." (Bjørnstad og Ellingsen, 2002, s.51) Elektroniske spill kommer i mange former, og kan spilles via ulike medier. De deles hovedsakelig inn i TV-spill og PC-spill. Når det gjelder PC-spill, har noen maskiner innlagt enkle spill ved kjøp, man kan kjøpe CD'er med spill og man kan spille via Internett. Det er mulig å spille alene eller mot maskinen, mot andre i et nettverk eller på lag med og mot andre spillere ("online gaming") (ibid, s.51-2).

For elevene i Steigen var det mer populært å spille PC-spill enn TV-spill. Nesten alle spilte via PC, det var kun to av jentene som oppga at de aldri gjorde dette. Kjønnsforskjellene viste seg når elevene oppga hvor mye tid de brukte på spill og hvilke spill de foretrakk, guttene oppga å bruke eller å ha brukt betydelig mer av tiden sin på å spille på TV- og PC-spill enn hva jentene gjorde. Og mens første-person-skytespill var et av de meste populære spillene blant guttene, var det ingen av jentene som spilte dette jevnlig.

I: "Hva slags spill er det du liker å spille?"

G6: ”Skytespill, mest glad i det. Om sommer sitter jeg mest på kvelden, men om vinterstid da sitter jeg sånn fra ettermiddagen og utover.”

Det har tidvis blitt hevdet at spill er en usosial aktivitet, og det har vært uttrykt bekymring i forbindelse med at så mange unge velger ensomme spillkvelder fremfor sosialisering med jevnaldrende (Torgersen, 2004, Bjørnstad og Ellingsen, 2002, Bovill og Livingstone, 2001). Samtidig har det vært viet mye interesse til spilling som et sosialt fenomen. Spesielt TV-spill er det vanlig å spille sammen med andre som er fysisk tilstede, og det er en økende tendens til å spille PC-spill sammen med andre over Internett.

I: ”Så du bruker PC mindre?”

G2: ”Ja, jeg prøver å bruke den mindre. Jeg brukte den mye på ungdomsskolen.”

I: ”Hva slags bruk var det det gikk mest i?”

G2: ”Det gikk mest på spilling, på folkehøyskolen kunne vi ha LAN fra dagen begynte til dagens slutt.”

LAN står for Lokal Area Network, og består av flere computere innenfor et begrenset geografisk område.¹⁵ Et ’LAN-party’ består av spillere som kopler sammen computerne sine for så å spille med eller mot hverandre, gjerne hjemme hos noen. Det finnes også enorme arrangement hvor mange tusen spillere møtes.¹⁶

Som sagt viste elevene en preferanse for spill via PC. To av guttene oppga at de alltid spilte online, sammen med andre. Under et slikt spill er det mulig å snakke med andre spillere, eller ’chatte’ samtidig, om spillet, videre løsninger og så videre. ”Dette gir spillerne en unik mulighet til å ”møte” nye personer med samme interesser som dem selv uten begrensninger som alder og geografi.” (Bjørnstad og Ellingsen, 2002, s.61) En av guttene som spilte online fremhevet at han synes det er artigst å spille med andre, og at det er bra å møte andre spillere han ikke allerede kjenner.

I: ”Hva slags spill er det du spiller?”

G3: ”Skytespill. Spiller på nettet, mange spill.”

I: ”Du foretrekker PC-spill foran TV-spill?”

G3: ”Har jo TV-spill, har jo playstation, men det blir ikke til at jeg bruker det, spiller ikke så mye playstation, ingen som spiller playstations. Alle spiller data.”

¹⁵ http://en.wikipedia.org/wiki/Local_area_network

¹⁶ Se for eksempel *Ungdom som lever med PC*, Kaare, 2004.

I: "Blir det mest online eller spiller du offline og?"

G3: "Det er mye online. Det blir mest online. Det er artigst. Det er mye folk på og...nye folk."

I: "Jeg har lært at det er mange online spill hvor man chatter med de man spiller med, enten før eller etter."

G3: "Husker jeg spilte i Helsinki, og vi chatta på sånn dårlig engelsk men så viste det seg at de var fra Norge de óg og der hadde vi sitti og chatta på dårlig engelsk,. Mange norske som spiller."

Også vold i spill har vært gjenstand for mye diskusjon og flere forskningsprosjekter (Bovill og Livingstone, 2001; Egenfeldt-Nielsen og Heide Smith, 2004; Torgersen, 2004), men funnene er sprikende. Ingen av elevene i mitt utvalg snakket uoppfordret om temaet, og de viste ingen særlig interesse for problemstillingen rundt påvirkningen av voldsspill. Derimot kom en av guttene uoppfordret inn på negative konsekvenser av spill. Han mente ett spill i særdeleshett, World of Warcraft, kunne være skadelig, og fremsto som negativ til dette spillet.

G2: "Foretrekker PC-spill over TV-spill, jeg synes det er enklere og greiere, morsommere og. En ting jeg ikke spiller er World of Warcraft, det er jo folk som blir avhengige og sjuke og må legges inn på sjukehus og noen har jo til og med dødd i utlandet. Så World of Warcraft liker jeg ikke i det hele tatt."

Selv om denne gutten er negativ til spillet, er det ingen tvil om at det er populært. World of Warcraft har passert mer enn fem millioner brukere på verdensbasis (Tingstad, 2006, s.96). I undersøkelsen *Nettsvermere* (Bjørnstad og Ellingsen, 2002) var det deler av utvalget som mente at det var mennesker disponert for psykiske problemer, eller som var lett påvirkelige, som voldsspill kunne virke negativt på. Selv følte de som uttalte seg at voldsspill ikke hadde noen effekt på dem.

Både jentene og guttene i mitt utvalg spiller, men som nevnt er det kjønnsforskjeller både i spillpreferanser og tidsbruk. Selv om jentene oppga i spørreskjemaet at de spilte, viste det seg under intervjuene at interessen ikke var så stor.

I: "TV-spill, gjør du noe av det? Eller PC-spill?"

J10: "Nei."

I: "Aldri?"

J10: "Jo, når jeg er sammen med guttevenner når de spiller. Det var nå mer sånn fjortisopplegg. Nintendo. Det går nå for det meste i Singstar. Jeg har en Playstation. Jeg har ikke Singstar."

I sin undersøkelse fant Bjørnstad og Ellingsen (2002) at guttene spilte fordi de satte pris på aktiviteten i seg selv. De synes det er moro og opplever en følelse av mestring. For jentene var spill en aktivitet "[...] de bedrev for å fordreie kjedsomhet [...]" (ibid, s.56).

Under fokusgruppene ble deltakerne spurt om de mente det var kjønnsforskjeller i måten å bruke IKT på. Elevene fremhevet selv det flere undersøkelser understøtter, nemlig at jentene er ivrige til å benytte seg av kommunikasjonsmulighetene teknologien gir, mens guttene er mer opptatt av å spille. Dette samstemmer med at "[j]enter har mindre tilgang på enkelte spillteknologier, bruker nye medieteknologier mindre, og på en annen måte enn gutter." (Brandtzæg et al., 2004, s.25) Under fokusgruppen med guttene ble det klart at en jente jenters vitebegjær om andre var en drivkraft bak deres bruk av teknologi.

I: "Tror dere jenter og gutter bruker teknologi forskjellig?"

"-Ja."

"-Ja."

"-Ja."

"-Jenter bruker det mest til å chatte."

I: "Hvorfor tror dere det er sånn da?"

"-Jenter skal vite alt om alle."

"-Jenter spiller sjeldent." (FG1)

Når spurt, mener også jentene det er disse forskjellene som går igjen. Jenter chatter, gutter spiller. "Guttene de tror jeg spiller veldig masse, de er sånn spillenerder mens jentene chatter på MSN og sånn." (FG2) 'Nerd' er gjerne et negativt ladet ord, uten å komme inn på diskursanalyse eller semiotikk. Det kan likevel sees på som om denne jenta ser på overdreven spilling som noe negativt. En slik holdning støttes av ungdommene fra undersøkelsen *Nettsvermere* (Bjørnstad og Ellingsen, 2002). Å spille for mye "[...] kunne føre til at man ble sett på som litt nerdete, venneløs og upopulær [...]" (ibid, s.60). Dette kan knyttes til en formening om at dersom man spiller er man en enstøing, men også til en formening om at spill ikke er kompetansegivende. "De siste årene har gitt en økende oppmerksomhet på at PCens verdi må sees i forhold til hva den brukes til. I stedet for å være bekymret over at jenter ikke er så interessert, bør man kanskje heller være bekymret over at gutter sitter så ofte og spiller." (Frønes, 2002, s.37)

Jentene i den siste fokusgruppen diskuterte mer rundt kjønn og spill.

- "Det er så mange gutter som spiller."

- ”Det kommer jo an på hvaslags miljø man er i, det er ikke alle miljø hvor gutter spiller masse spill heller, det er jo noen som ikke gjør det.”

I: ”Hvordan er det forskjellig fra jenter?”

- ”Nei, det vet jeg ikke.”

- ”Det er jo mange jenter som spiller og.”

- ”Det kommer jo også an på.”

- ”Man kan ikke ta alle under en kam liksom.”

- ”Det er jo mange jenter som spiller også.”

- ”Men det er jo ofte at gutter spiller mest, det er jo masse gutter som spiller.” (FG3)

Generelt finner man at gutter spiller mer enn jenter. Dette gjelder ikke bare TV- og PC-spill, men også spill på mobiltelefonen.

[G]anske mange [spiller] over telefonen, ikke overraskende noen flere menn enn kvinner, og flere unge enn voksne, og flere med lav utdanning enn høy. [...] At gutter spiller mer enn jenter ser derimot ut til å treffe mobiltelefonen i likhet med PC og andre ting. (Frønes, 2002, s.58-9)

En av årsakene til dette kan være at spill er designet av gutter, for gutter. Det gir ikke lik status for jenter som for gutter å være god i spill, noe av spillfascinasjonen for gutter kan ligge her (Bjørnstad og Ellingsen, 2002, s.57-8). Etter hvert har det blitt mulig å få tilgang til utallige spill, og graden av teknisk og språklig kompetanse som kreves varierer fra spill til spill.

Nedlastning

Piracy Kills Music. Copying is a crime. Dette er to av tag-linene til film- og musikkbransjen. Disse bransjene driver kampanjer for å få bukt med det de ser på som et problem for bransjen: at istedenfor å betale for musikk og filmer, lastes det nå gratis ned fra Internett. Målet med kampanjene er å få frem hvilke problemer fri nedlastning skaper for artister og aktører i disse bransjene (Holme, Dagbladet.no, 07.02.2008). Fenomenet er utbredt, og siden Napster ble betalingsbasert har det kommet til et utall sider hvor gratis nedlastning av musikk, filmer og serier er mulig (Bjørnstad og Ellingsen, 2002).

Platebransjen har gått til nye skritt for å få bukt med ulovlig nedlastning. Våren 2008 sendte organisasjonen Piracy Kills Musik ut informasjonsbrev til 3000 norske skoler om at ”skolen kan holdes ansvarlig om elevene laster ned ulovlig kopiert musikk til skolens pc-er.” (Eidem, 2008, s.1) Leder i Utdanningsforbundet, Helga Hjetland, mener det er et urimelig krav at skolene skal ta ansvar for handlingene til enkeltelever. ”Det stilles krav til digital

kompetanse, og elevene skal kunne bruke datamaskiner i alle fag. Da kan ikke skolen sitte og ta ansvar for hva enkeltelever foretar seg på maskinene.” (Ibid)

Torgersen (2004) fant at over halvparten av ungdommene i hennes utvalg lastet ned musikk fra Internett. Blant hennes utvalg var det betydelig flere gutter enn jenter som lastet ned musikk. Blant utvalget i *Nettsvermere* (Bjørnstad og Ellingsen, 2002) var det ikke forskjell mellom kjønnene når det kom til nedlastning.

Alle elevene i Steigen sa at de lastet ned musikk innimellom, Men det å laste ned filmer og serier via Internett var ikke like utbredt. Mange av elevene oppga at de ikke lastet ned filmer og serier fordi det tok lang tid. Under intervjuene kommenterte mange av dem som lastet ned filmer og serier at det ofte kunne ta lang tid, men mange lot PCen være på kontinuerlig når de var hjemme eller lastet ned på skolen. Dette selv om Knut Hamsun vgs. som nevnt har et regelverk som tilsier at nedlastning ikke skal foregå på skolen.

I: ”Hva slags linje er det du har?”

G3: ”Bredbånd. Men det tar allikevel lang tid å laste ned, kanskje et par dager på en film, men da bare lar jeg det stå og gå. Laster ned fra skolen og. Så det går hele tiden.”

Det at elevene laster ned ulike media er imidlertid ikke det samme som å si at de ikke også kjøper media. Elevene stilte seg litt undrende til debatten rundt nedlastning. Flere elever kommenterte at om det var noe de likte spesielt godt av filmer, serier eller musikk, så kjøpte de dette uansett. Å laste ned enkeltsanger eller episoder av en serie var ikke det samme som å snyte bransjen for penger, da dette var noe de hadde greid seg uten og ikke kjøpt uansett.

J11: ”Når jeg kjøper så er det jo for at jeg vil ha de originalt. Jeg kjøper jo ikke en cd for en sang uansett.”

Dette er en holdning som støttes fra undersøkelsen *Nettsvermere* (2002). Heller ikke der var det noen av ungdommene som uttrykte at de så det som problematisk å laste ned fra nettet, eller at dette gav dem dårlig samvittighet. At fildeling er ulovlig ifølge norsk lov (åndsverksloven¹⁷) er ikke noe som ser ut til å oppta ungdommene nevneverdig. Førsteamanuensis Hendrik Spilker ved Institutt for sosiologi og samfunnsvitenskap ved NTNU, mener realiteten er at ungdom ikke ser ”noe galt i å benytte seg av fildelingsverktøy.” (Eidem, 2008) ”Det kan virke som om ungdommene ser det absurde i situasjonen der

¹⁷ <http://www.lovdato.no/all/nl-19610512-002.html>

teknologien løper foran loven og gjør det enkelt å tilegne seg attraktivt materiale gratis.” (Bjørnstad og Ellingsen, 2002, s.68)

J7: ”Jeg laster jo ned musikk. Jeg kjøper ikke cd’n for en sang.”

Selv om ungdommene laster ned fra Internett, sier de også at dersom det er noe de virkelig liker, kjøper de det. Begrunnelsen de gir er at de vil det skal være ”ordentlig”. Om det er noe de ønsker å ha og beholde, er det bedre å ha omslag og vite at kvaliteten er det den skal være, heller enn å laste ned musikk og filmer av ymse kvalitet.

I: ”Laster du ned noen serier?”

J7: ”Nei, det tar så lang tid. Kjøper heller. Det er bedre å få med cover, og få det sånn ordentlig. Jeg har hele Lost sesongen 1 og 2. Det er litt kjipt liksom hvis det er noe man har på brent, det blir ikke så ordentlig. Jeg har alle filmene i The Fast and the Furious, så har jeg en boks for eksempel, det blir så masse mer ordentlig. Men det blir jo og en masse mer pæng.”

Andre grunner ungdommene gir for hvorfor de ikke laster ned, er at det kan ta veldig lang tid. Dette stopper ikke alle:

I: ”Men tar det ikke veldig lang tid å laste ned?”

G2: ”På en film kan jeg bruke opptil to dager, men mora mi drar ofte til Bodø, og da laster jeg ned vettu, da bare setter jeg på og lar gå, men steike tykje når vi får bredbånd da skal jeg gjøre mye moro, bare må få det nå da.”

Nettilgang kan vanskeliggjøre nedlastning for dem som ikke har bredbånd. Som det viser seg ovenfor, setter ikke tidsbruk nødvendigvis en stopper for nedlastning. Allikevel uttrykker gutten stor entusiasme for bredbånd og de muligheten større båndbredde bringer med seg, som hurtigere nedlastning.

Holdningene om at nedlastning ikke er så galt kan forstås på flere måter. Internett har lenge vært et medium hvor eiendomsretten er oppløst, og innholdet har tradisjonelt vært gratis. Holdningen kan også forstås som ”en teknologisk normglidning” (Bjørnstad og Ellingsen, 2002, s.67). Før var det enkelt å tilegne seg ny musikk – alt man behøvde var en kassettbåndopptaker. Da kunne man kopiere andres kassetter eller ta opp fra radio. Så lenge kildene var lovlige, var opptak lovlig til privat bruk. Med ny teknologi kommer nye utfordringer. ”I tilfeller med Internett har lovgiverne møtt på et nytt problem, da det eksisterer kilder som tilgjengeliggjør musikk uten tillatelse fra de som eier rettighetene.” (Ibid, s.68) Å

ta opp fra kassett var tidkrevende, og kvaliteten til det originale lydbåndet ble forringet ved gjentatte kopieringer. Dette begrenset mulighetene for utstrakt kopiering. Internett har muliggjort fildeling i stor skala, en fil kan deles av mange uten å forringe kvaliteten på den originale filen. Med ny teknologi kommer nye muligheter og nye utfordringer. Det later med andre ord ikke til at rettsoppfatningen kommer til å komme nærmere lovverket med det første.

Nettilgang

I *Digitale skiller: Utfordringer og strategier* (2002), skriver Ivar Frønes om konsekvenser ulik tilgang til informasjonsteknologi kan ha på de sosiale, kulturelle og økonomiske aspekter ved et samfunn. ”Mange av disse skillene er lett synlige, som det å ha adgang til informasjonsteknologi eller ikke.” (Ibid, s.9) Å ha tilgang til Internett via en PC, krever både en PC og tilkoplingsmuligheter, og selv om man disponerer en PC, er det ikke alle som har lik mulighet til å kople seg opp mot Internett. Geografi er en av grunnene til at ikke alle i Norge har lik tilgjengelighet til Internett, dette var også hovedårsaken til utvalget i denne undersøkelsen. ”Bredbåndstilbudet i norske fylker og kommuner varierer sterkt [...]” (Ibid, s.43) Som det står i rapporten *Vurdering av bredbåndsdekning – tekniske muligheter og begrensninger* fra Post- og teletilsynet (NPT): ”Langs daler og fjorder kan det være mindre tettsteder og samfunn i sidedaler og sidefjorder som er tilkople (..) enkle linjer med begrenset kapasitet.” (www.npt.no) Elevene bor i en kommune hvor det ikke er en selvfølge å ha tilgang til bredbånd hjemme, grunnet lav folketetthet og utstrekning. Ifølge Frønes avhenger tilgjengelighet til tilgang til Internett av blant annet kommersielle hensyn.

”I Norge ligger det alltid en særfaktor i spredt bosetning. I forhold til tradisjonelle former for TV-dekning koster f.eks. de geografisk mest perifere prosentene av befolkningen samfunnet like mye som resten av folket. Dette innebærer at deler av den norske befolkningen ikke vil nås av alle typer teknologiske løsninger, hvis disse skal styres rent kommersielt.” (Frønes, 2002, s.40)

Alle elevene i undersøkelsen hadde tilgang til Internett hjemme, men ikke alle hadde tilgang til bredbånd. To av guttene som deltok i gruppeintervjuet hadde på grunn av geografi ikke mulighet til å kople seg opp til bredbånd via bakkenett.

I: ”Hvorfor har dere ISDN men ikke de andre?”

-”Vi har ikke mulighet til å få bredbånd.”

-”Ledningene er ikke strekt langt nok til at vi kan få bredbånd.” (FG1)

Det samme gjaldt flere av elevene, og en av jentene antok at hun brukte Internett mindre enn hun ville gjort dersom hun hadde hatt tilgang til bredbånd hjemme.

I: "Bruker du Internett hjemme?"

J11: "Nei, mest til lekser. Og det *går så tregt*."

I: "Hadde det vært annerledes om du hadde hatt bredbånd?"

J11: "Da hadde jeg sikkert vært mer på Internett."

En antakelse er akkurat det, noe som ikke er sikkert. En av guttene i utvalget kunne derimot beskrive at skifte fra ISDN til bredbånd hadde hatt akkurat den effekten i hans liv.

I: "Hvordan var den overgangen, fra ISDN til ADSL?"

G3: "Før så var jeg nesten ikke på nett i det hele tatt, det gikk så utrolig treig det tok jo fem minutter å åpne en side, det tok så lang tid."

For dem som er i en slik situasjon at geografi er en hindring for ønsket båndbredde, finnes det andre løsninger. "I en norsk situasjon vil luftbårne løsninger være av interesse pga. topografi og avstander." (Ibid, s.44) Det var flere som bodde slik at de ikke hadde tilgang til bredbånd via bakkenettet. En av jentene hadde foreløpig omgått problematikken med geografi ved å abonnere på ICE, et mobilt bredbånd. I informasjonsskrivet *Kva typar breiband fins?*, skriver skriver Post- og teletilsynet dette om ICE: "Tenesta nyttar frekvensar som tidlegare var avsett til mobilsystemet NMT-450, og gjev god dekningsgrad også i vanskelege topologiar, som den norske." (www.npt.no) Men heller ikke det fungerer optimalt:

I: "Hva slags nett-tilgang har du?"

J7: "Aaah, jeg fikk mobil-bredbånd nå nettopp. Det er jeg litt irritert på egentlig. Det er litt dårlig egentlig. Det er litt tregt. Så når kommunen endelig får ordnet nett-tilgangen til Laskestad så skal jeg bytte."

Viktigheten av å ha tilgang til det raskeste nettet kan debatteres, men Internett har blitt en del av dagliglivet for mange av oss, og da kanskje spesielt for ungdommen. "Internettet har i løpet av svært kort tid blitt en del av ikke-pensjonisters hverdagsliv, spesielt blant de yngre generasjonene." (Frønes, 2002, s.67) Å da ikke ha tilgang til Internett eller ønsket båndbredde kan føre til en marginalisering i forhold til andre som har et tilbud man selv ikke har tilgang til blant annet på grunn av geografi.

Til tross for bevegelse i innhold, pris og teknologi: Det synes allikevel rimelig å si at den teknologiske utvikling åpner for en kombinasjon av løsninger som burde ivareta Norges utfordring; den spredte bosetning og den særegne topografi, og ønsket om muligheter for høykvalitetstilgang i alle regioner og områder. (Ibid, s.35)

Utkant og fritid

I *Medier for fremtiden – barn, unge og det nye medielandskap* (2001), skriver Drotner om sammenhengen mellom mediebruk og bosted. Drotner fant at de unge som opplevde å ha for lite å ta seg til på hjemstedet, brukte mer tid på medier enn de unge som var fornøyde med tilbudene i lokalområdet (ibid, s.18-19). Dataene i undersøkelsen var samlet inn i 1998, og tiden de unge brukte på de ulike mediene er således ikke komparativ med dagens situasjon, da tidsbruken har økt de siste ti årene. Det Drotner fant er uansett en sammenheng mellom tilbud av fritidsaktiviteter og mediebruk. Unge som mente det var for lite å ta seg til i lokalområdet, brukte mer tid på både å se TV og bruke PC, samt å lese bøker og tegneserier, enn unge som var fornøyde med hva de kunne ta seg til i lokalområdet.

Spørreskjemaet inkluderte spørsmål om hvor mye tid elevene brukte på ulike aktiviteter. Det viste seg at de ligger over gjennomsnittet av norske ungdommer når det gjelder tid brukt på Internett. Dette var som jeg hadde forventet meg i forkant, da jeg så for meg at den geografisk spredte bosetningen kunne føre til noe mer tid brukt på interaktive medier enn hva som gjelder Norge forøvrig. Til de individuelle intervjuene og gruppeintervjuene hadde jeg derfor forberedt spørsmål som omhandlet bosted og fritid, og om hvorvidt elevene mente at bosted kunne påvirke fritid og sosialisering. Tanken bak var at geografi ikke bare har noe å si for tilgangen til ulike medier, men også bruken av disse mediene.

Mange av elevene så for seg at de hadde brukt mer tid sammen med venner om de bodde i mer tettbygde strøk. Noen så også for seg at de hadde vært med på flere organiserte aktiviteter dersom tilbudet hadde vært tilstede. En av guttene så både positive og negative sider ved det å bo i Steigen, og mente at selv om nettilgangen ville blitt bedre om han flyttet, ville han ikke like lett kunne gjøre andre aktiviteter som er litt mer spesifikke for spredtbygde strøk.

”I: Har det noe å si for deg og fritid di hvor du bor?”

G2: ”Ja. Hadde jeg bodd i Bodø så hadde jeg jo for eksempel hatt bedre nett, men nå når jeg bor her kan jeg for eksempel gå på jakt [...]”

Å gå på jakt faller utenfor ”organisert aktivitet”, som jeg spurte mange av elevene om; hvilke organiserte aktiviteter det var der de bodde eller hvilke aktiviteter de var med på. Det viste seg

at mange av aktivitetene forgikk i kommunesentrumet, muligens fordi det er der lokalene er, eller fordi aktivitetene er lagt mest mulig sentralt med antakelse om at flere da har mulighet til å delta. Mange av de organiserte aktivitetene gjelder alle aldersgrupper, og i den ene av fokusgruppene var det noen av jentene som viste visse motforestillinger mot å skulle delta på det de kalte 'dametrening', da de mente aldersforskjellen ble for stor.

I: "Hvilke organiserte aktiviteter er det der dere bor?"

- "Ingenting på Engeløya, alt foregår i Leinesfjorden, jeg vet ikke om de har slutta med... Nei, de har dametrening men det er så ufresht, det er sånn vinlotteri og greier."

- "Det er så ufresht."

- "Er dere med på noe av aktivitetene?"

- "Det er for damer så gamle som mamma." (FG2)

Den andre fokusgruppen, også bestående av bare jenter, tok opp det positive ved at de i det helt tatt har tilbud, og greier å stille med enkelte lag i lagidrett selv om innbyggerne i kommunen bor såpass langt unna hverandre.

I: "Hva synes dere om tilbudet av aktiviteter?"

- "Jaa..."

- "Til at alle bor så spredd er det jo ganske bra at vi kan stille lag og at det er så mye treninger som det er."

- "Det har jo vært mere og, før."

- "Det har vært mer håndballtreninger og."

- "Det er jo ganske bra tilbud egentlig da." (FG3)

Men selv om tilbudet er tilstede utgjør fremdeles geografien et problem for mange. Avstandene er store, og det er sparsomt med offentlig transport i Steigen. Det vil si at selv om flere av de unge kunne tenke seg å delta på organiserte aktiviteter, vanskeliggjøres dette av store avstander og mangel på transportmuligheter.

I: "Tror du det har noe å si hvor du bor hvor hvordan du bruker tia di?"

G6: "Jaha... Hadde jeg hatt flere fritidstilbud så hadde jeg nok drevet med mer og sånn om vinteren og sånn... Men så er det jo også det at det er ting å gjøre, det er bare så vanskelig å komme seg dit, det er ikke særlig transporttilbud."

I: "Er du avhengig av foreldrene dine for å komme deg steder?"

G6: "Ja. Mamma pleier jo å kjøre meg overalt, men det er jo et slit og et mas for henne."

At foreldre stiller opp og kjører sine barn til og fra treninger og kamper og øvinger og oppvisninger er intet nytt og ikke noe særskilt for spredtbygde strøk. Det som er særskilt for spredtbygde samfunn, er mangelen på alternativer til at foreldrene kjører, mangelen på kollektivt transporttilbud. Barna blir avhengige av de voksne for å få deltatt på aktiviteter med andre unge.

I: "Hvordan kommer dere til forskjellige aktiviteter?"

- "Mamma kjører."

- "Eller kan ta en buss som aldri går."

- "Det er elendig busstilbud, det går en buss som går via barneskolen og den kan vi ta, og så er det en buss som går på fredag til Tømmerneset." (FG2)

Flere av elevene snakket om det at foreldrene deres måtte bringe og hente dem som noe negativt for foreldrene. Ungdommene mente det var en ekstra byrde for foreldrene i hverdagen å skulle være sjåfør for dem, og snakket blant annet om den ekstra tiden foreldrene måtte bruke på kjøring og det at foreldrene kom hjem fra jobb for så å kjøre dem. Ungdommene lot til å se at dette kunne ta på for foreldrene og slik jeg oppfattet det var dette noe de hadde dårlig samvittighet for.

I: "Hvordan hadde det vært for dere om flere ting hadde vært i nærmiljøet?"

- "Det hadde jo vært enklere om mamma hadde sluppet å hente og kjøre meg og bruke hele dagen på det."

- "Hun kommer liksom hjem fra jobb og så er det rett i bilen til Leinesfjord for å kjøre meg." (FG3)

Men dårlig samvittighet eller ei, ungdommen ser realistisk på situasjonen også, de vet at foreldrene ønsker at de skal ha kontakt med venner også på fritiden. Som en av elevene sa: "Alle foreldre som bor her vet jo at om ungene vil treffe venner så må det kjøres."

Den tredje transportmuligheten, hvertfall for guttene, etter kollektivtrafikk og foreldre, var haiking. Et par av guttene haiket jevnlig, og så helt klart på det som en alternativ fremkomstmåte. Ingen av jentene nevnte derimot at de haiket.

I: "Hva gjør dere på helgene da?"

G6: "Ja, vi ser kanskje en film, og spiller poker og... Så pleier vi å farte rundt i Steigen og sånn der."

I: "Farte rundt? Hvordan gjør dere det?"

G6: "Hurtigbåt og buss, og så kan vi alltid haike... Vi haiker for det meste."

En av guttene spilte fotball jevnlig, og var avhengig av skyss for å komme seg til trening. Enten kjørte foreldrene hans eller så haiket han. Han fortalte også at det for han var vanlig å haike for å komme seg steder, da den offentlige kommunikasjonen mellom hans hjemsted og resten av Steigen ikke nødvendigvis var den beste.

I: "Du går?"

G3: "Nei, foreldrene kjører eller så haiker jeg. Da er det fort sånn en bil i halvtimen."

I: "Men da blir du plukka opp?"

G3: "Det er jo litt ettersom, men ja, som oftest."

I: "Det er helt vanlig?"

G3: "Ja, hvis man har vært i byen for eksempel, hvis man har vært i Leines eller noe så ... Men det er jo mange idioter i de bilene og."

I: "Går det noen andre busser dit du bor enn skolebussene?"

G3: "Ja det er noen båtbusser... En om morgningen og en om ettermiddagen."

I: "Er det sånn at du bruker den noe som transport mellom der du bor og..."

G6: "Nei."

I: "Noe annen offentlig transport mellom der du bor og..."

G3: "Nei."

Forutsetningen for å kunne haike er jo at noen er villig til å la ungdommene sitte på. Av hva disse guttene sa, kan det virke som om de voksne er inneforstått med at de unge til tider kan ha behov for å haike.

Og det å planlegge dagen utifra busstider og foreldrenes tilgjengelighet var ikke like lett for alle. En av jentene som hadde lengst vei til skolen, hadde ingen jevnaldrende eller venner som bodde i nærheten. "Jeg er den eneste som er så gammel som meg som bor der jeg bor. Alle er eldre eller 19-20, og jeg er sammen med dem men de er jo ikke vennene mine." Under fokusgruppeintervjuene sa den samme jenta at hun var nødt til å ta bussen dersom hun skulle noe sted, ettersom hun hadde flere yngre søsken og foreldre som jobbet lange dager. Det var heller ikke så mye å finne på i nærområdet. Hun hadde deltatt på samlingene til en lokal skyttergruppe, men sluttet med dette etter noen uker da hun ikke syntes det var noe for henne. Da er det kanskje ikke så rart at unge som mener de har for lite å ta seg til i lokalmiljøet bruker mer tid på IKT enn de som mener de har nok å finne på der de bor? Her blir avstand og kjedsomhet kompensert for med blant annet IKT. Da elevene ble spurt om de trodde bosted

hadde noe å si for fritid, så de for seg at de muligens brukte mer tid på IKT enn hva de ville gjort om de hadde bort et annet sted.

-”Det det fører til, det at vi bor her, er vel kanskje at vi bruker mer tid på Internett da og sånn da fordi du bruker mindre tid på venner...” (FG3)

J11: ”Vi kommuniserer vel mer enn de som bor i byen, for de som bor i byen kan jo lettere treffes, de bor jo kanskje nærmere hverandre, og vi snakker mer i telefonen, eller Internett kanskje mest, mer på MSN.”

Det er viktig å poengtere at ungdommene i undersøkelsen ikke er hva jeg vil kalle uten interesser eller hobbyer. En av guttene var aktiv innen fotball, og trente på hjemstedet et par ganger i uken. En annen av guttene spilte gitar og hadde det som hobby, og én hadde drevet med karate i flere år, og var også trener for nybegynnere. En av jentene sang i kor, og én var aktivt involvert i ungdomsklubben i Leinesfjord. Flere hadde også drevet med innebandy og håndball, men sluttet da flere av spillerne flyttet og det ikke var nok ungdom igjen til å fylle et lag.

Som flere av de unge poengterte, så er mulighetene deres begrenset. Mange av de som hadde drevet med lagidrett måtte slutte etterhvert som andre medlemmer av laget flyttet og det ikke var nok rekruttering. For noen var avstand og transport et problem, da deres ønskede fritidsaktiviteter ikke fant sted på hjemstedet. Det kan se ut som at for mange av disse ungdommene er det ikke slik at IKT erstatter fritidsaktiviteter, men heller det at mediebruk blir en fritidsaktivitet i seg selv, siden det ikke er tilstrekkelig å ta seg til i lokalmiljøet.

Minimalisten

I *Generasjon.com* (2007) skriver Seip-Tønnessen om barna hun kaller *minimalister*. Disse er barn som i liten grad gjør seg bruk av ulike medier. Seip-Tønnessen drar paralleller til resultatene fra rapporten *En digital barndom?* (Endestad et al., 2004). Denne undersøkelsen ser på mediebruken blant barn mellom syv og 12 år. Her benyttes definisjonen ”uinteresserte” om barna som ikke benytter seg av nye medier i like stor grad som sine jevnaldrende. 40 prosent av barna endte i denne gruppen, og majoriteten var jenter. I følge *En digital barndom?* (2004) er de i denne gruppen først og fremst interessert i PC-spill, dersom de overhode er interessert de i ulike mulighetene IKT gir.

I den grad de bruker den interaktive medieteknologien spiller de PC-spill. De utfører nesten ikke aktiviteter som å surfe på nettet eller å bruke e-post. Nye medieteknologier er ikke på noen bruksmessig eller underholdningsmessig måte viktig for denne gruppen. (Endestad et al., 2004, s.37)

I gruppen Seip-Tønnessen (2007) fulgte opp gjennom barneårene, var det en jente hun fremdeles betegnet som ”minimalist” i 15-årsalderen.

Hun uttrykker seg for det meste negativt om medier og medieinnhold som hun ikke har eller bruker, enten det gjelder pc, spill eller tv-serier hun ikke følger med på.[....] Som 15-åring inntar hun en tydeligere motkulturell holdning i vår samtale om mediebruk. [...] I forhold til datamaskinen gir hun inntrykk av at det er preferanser og ikke manglende kompetanse som gjør at hun velger den bort som medium. (Seip-Tønnessen, 2007, s.72)

Seip-Tønnessen fremhever imidlertid at inntrykket hun som intervjuer fikk, var at jenta hadde ”ganske begrenset kompetanse” når det gjaldt bruk av PC (ibid).

Blant elevene i Steigen var det en jente som utmerket seg i sin manglende interesse i IKT. Denne jenta har som de andre elevene tilgang til PC og Internett hjemme, men prioriterer ikke å bruke tid på dette. Da jeg spurte henne om hva hun likte å gjøre på Internett, svarte hun at hun brukte det lite, og da fortrinnsvis på skolen.

J11: ”Jeg er så å si nesten aldri på Internett. Det er veldig sjeldent. Det blir på skolen mest.”

I: ”Bruker du Internett hjemme?”

J11: ”Nei, mest til lekser.”

Når elevene begynner på Knut Hamnsun vgs., må de skrive under på at de ikke skal laste ned eksempelvis filmer eller musikk via skolens Internett. Dette var noe jeg fikk inntrykk av at de aller fleste elevene likevel gjorde, uavhengig av hva de hadde skrevet under på. Men minimalisten var den eneste som nevnte at slik virksomhet ikke var lov etter skolens direktiver.

I: ”Du sier det går tregt, men har du lastet ned noen serier?”

J11: ”Nei. Det tar sikkert *kjempelang* tid.”

I: ”Ikke på skolen heller?”

J11: ”Nei, det er ikke lov, ikke at det er så mange som bryr seg.”

Selv om jenta fremhever at det ikke er lov å laste ned fra skolens Internett, fikk jeg inntrykk av at det var manglende interesse heller enn frykt for represalier som fikk henne til å avstå fra dette.

De andre jentene fra samme fokusgruppe hadde alle en eller annen form for hjemmeside eller hadde opprettet profil på ulike dating- eller chattesider. Som minimalisten i *Generasjon.com* tar jenta i min undersøkelse bevisst avstand fra aktivitetene medelevene bedriver via Internett.

I: "Har du hjemmeside?"

J11: "Nei, ingen ting."

I: "Du er ikke inne på Blink heller?"

J11: "Nei. Orker ikke, *alle* har, de driver og sjekker hele tiden, orker ikke, Blink og Nettby og alt mulig."

Eleven tok derimot ikke avstand fra chattemuligheten via MSN, men det overrasket meg at denne eleven var så nøktern i sin omtale av også denne aktiviteten eller funksjonen, særlig sett i forhold til hvor mye de andre jentene snakket om MSN eller chat.

I: "Liker du MSN for eksempel?"

J11: "Det er jo greit nok som et kommuniseringsmiddel. Bruker det bare til å kommunisere med andre."

Endestad et al. (2004) mente at de "uinteresserte" i deres utvalg ikke så nytte- eller underholdningsverdien i de nye mediene og, om noe, foretrakk PC-spill. Jeg vil karakterisere denne jenta i mitt utvalg som lik de "uinteresserte" i Endestad et als. gruppe. Det å spille var hun heller ikke så interessert i.

I: "TV- og PC-spill. Har du drevet noe med det?"

J11: "Nei. Men vi har ett som vi har fått av et søskenbarn som vi aldri bruker. Men jeg har et spill på PCen som det hender jeg spiller. Men det er nesten aldri."

Jeg spurte eleven også om andre aktiviteter enn de som involverer PC og Internett. Her skilte hun seg også ut fra jentene i samme klasse. Der de fleste andre utbroderte historier eller hendelser som involverte det å for eksempel snakke i mobiltelefonen, uttalte denne eleven seg kort om hva hun gjorde eller ikke gjorde.

J11: "Mobilen... Jeg bruker aldri mobil. Det er hvis jeg er borte og skal bli henta eller..."

I: "Sender du ikke meldinger heller?"

J11: "Jo, det gjør jeg. Men antakeligvis ikke i like stor grad som sikkert de andre."

I: "Sender du bilder til andre?"

J11: "Nei. Aldri."

Bare på ett punkt skilte hun seg fra de "uinteresserte, hun velger nemlig å handle over Internett. Dette hadde hun gjort flere ganger, og så det praktiske i denne muligheten. "Det begynte i niende, da jeg kjøpte bærbar. Det er jo mye bedre enn å gå rundt i byen og tråkke, mye lettere."

I undersøkelsen til Endestad et al. (2004), minsket andelen barn som kunne karakteriseres som "uinteresserte" med økende alder. Gruppen fortsatte å bestå hovedsakelig av jenter.

Endringer i bruk

I *Generasjon.com* (2007) skriver Seip-Tønnessen om hvordan de unge i hennes undersøkelse kommenterte hvordan deres interesser i forhold til dataspill hadde endret seg de siste årene. Hvor mye tid de brukte på denne aktiviteten avtok med alderen (ibid, s.51). Torgersen rapporterer lignende funn i *Ungdoms digitale hverdag* (2004); "spillfrekvensen går ned med alderen. [...] Aktiviteten synker [...] tydelig med årene." (Ibid, s.62) Selv om interessen for dataspill synker med alderen, er det godt mulig at den samlede bruken av IKT øker for mange etter hvert som spesielt bruken av PC øker med klassetrinnene.

Jeg synes det var interessant å se på hvilke refleksjoner elevene i min undersøkelse selv gjorde seg rundt en eventuell endring i sin bruk av IKT generelt og PC spesielt, jeg stilte derfor elevene spørsmål om hvordan deres bruk av IKT hadde forandret seg siden begynnelsen av ungdomsskolen. De fleste fokuserte på endringer i PC-bruk, og rapporterte generelt at de var mer avhengige av PC nå enn tidligere. Et resultat av det var at de dermed også brukte mer tid på PC.

G6: "Er mer avhengig av Internett nå da, trenger det for å gjøre lekser på data og hente inn ting fra Internett og... Sitter jo foran data hele dagen nå da."

En av jentene satte endringene i bruk av Internett og IKT inn i en større sammenheng. Hun kommenterte det faktum at da hun gikk på barneskolen hadde hun ikke samme tilgang som det de som går på barneskolen nå har. Hun kommenterte også at barn og unge får tilgang til mobiltelefoner i stadig yngre alder.

I: ”Har din nettbruk forandret seg fra tidlig ungdomsskole?”

J10: ”Lekser var det mest brukt til da, finne stoff til lekser... De på barneskolen har alle de nettsidene vi har men det hadde jo ikke vi. Men det er jo rart... Fire-femåringer får jo mobiler nå, jeg fikk min første mobil i sjuende.”

Ungdom i endring (Heggen og Øia, 2005) tar for seg et vidt spekter av forhold som har innvirkning på barn og unges oppvekst. I boken tar forfatterne også for seg konsekvensene av at mange barn og unge bedriver lite fysisk krevende aktiviteter på fritiden. Tenåringene i dag er tyngre enn de var for ti år siden, og forfatterne peker på kosthold som en årsak. De ser også på muligheten for at økt bruk av medier som PC og TV kan være en årsak til at norske ungdommer har blitt tyngre.

Andre og viktigere grunner kan være at barn og unge i dag leiker mindre, og at de tilbringer en større del av dagen på skolen og at hverdagen har blitt mer institusjonalisert. Mye sittestilling, enten på skolen, foran TV-en eller ved en dataskjerm, spiser tid og oppmerksomhet som ellers kunne gått til lek og fysisk aktivitet. (Ibid, s.96)

Som tidligere diskutert er noe av bekymringen rundt ”storbrukere” av IKT at tiden de bruker skal gå ut over andre aktiviteter (Torgersen, 2004). Det er da interessant at Endestad et al. (2004) fant at gruppen ”uinteresserte” bruker mindre tid på uteaktiviteter og organiserte aktiviteter enn barna i de andre gruppene i undersøkelsen. Om dette stemmer for ungdommene som er ’storbrukere’ og ’minimalister’ i min undersøkelse, er vanskelig å fastslå. Funnene er uansett interessante i forhold til ”bekymringsperspektivet” rundt barns bruk av IKT, da det kan se ut som om tid brukt på ulike medier ikke alene fastslår hvorvidt barn og unge er i aktivt, fysisk sosialt samvær med jevnaldrende på fritiden (Heim et al., 2007).

Noen av elevene i min undersøkelse mente likevel at deres økte PC-bruk hadde gått utover mer fysiske aktiviteter. En av guttene oppga at han bruker data mer nå enn tidligere på grunn av skolen, og det at han synes det er gøy med data. Han koplet spesifikt sin økte bruk av data til det at han ikke lengre er like fysisk aktiv som han pleide å være.

I: ”Har måten du bruker IKT, e-post på endret seg siden du gikk på ungdomsskolen? Siden syvende?”

G3: ”Ja, i 7. var jeg ute på tur og sånn og så har jeg bare blitt mer og mer lat og bruker den til skolen og sånn... Det blir nesten bare data det går i.”

I: ”Hvorfor har det blitt sånn tror du?”

G3: ”Nei det er nå artig... Jeg er blitt så slapp, nå gidder jeg ikke dra på joggetur eller noe.”

Jentene viste seg å sette særlig pris på kommunikasjonsmulighetene med PC, og da spesielt MSN. I ett av intervjuene relaterte en av jentene sin økte bruk av PC til det å bli kjent med nye elever da hun begynte på ungdomsskolen. MSN var en måte å få og å holde kontakt med de andre elevene på. Under intervjuet snakket hun også om økt fysisk aktivitet i en periode hun hadde vært nødt til å greie seg uten Internett, og da også uten MSN.

I: ”Siden du gikk på ungdomsskolen, har din bruk av PC, mobil, Internett endret seg noe?”

J7: ”Ja, det har endret seg, selv om jeg har hatt data siden jeg var ti eller noe sånn der. Da vi begynte på sentralskolen ble vi jo kjent med alle elevene fra de andre stedene og. Og da ble vi mer på MSN og sånn der. Jeg tror ikke jeg begynte med MSN før sånn i sjuende. Og da var jeg ikke så hekta. Men nå er jeg det. Men jeg har greid meg uten i ti dager. På grunn av problemer med Telenor og at Ice kom så sent, så har jeg vært uten i ti dager. Da trente jeg mye. Jeg gikk kanskje sånn sju, åtte kilometer hver dag.”

I spørreskjemaet ble elevene ikke spurt om hvor aktive de var fysisk. De ble derimot spurt hvor ofte de var med på møter eller øving i en gruppe, et lag eller en forening. Bare en av elevene svare at dette var noe han eller hun aldri var med på. Fire av de sytten elevene svarte at de var på en slik type aktivitet et par eller flere ganger i uka. Det kan tyde på at selv om elevene bruker mye tid på data, er noen likevel med på andre aktiviteter på fritiden, aktiviteter som ikke nødvendigvis er relatert til IKT.

Skolearbeid over nett

I rapporten ”Ungdoms digitale hverdag” (2004), skriver Torgersen at det i Norge er et uttalt ønske om at alle elever skal få opplæring i databruk. Bakgrunnen for dette er at data blir et stadig viktigere arbeidsredskap, og at data ”er essensielt for å klare seg i et samfunn” (ibid, s.26). Frønes har i ”Digitale Skiller (2002) tatt for seg viktigheten av at skolene er rustet til å gi elever nok kunnskap til å prestere på lik linje med elever fra andre land. For å være i stand til dette mener Frønes at skolene må stille med nok tilgjengelig teknologi til elevene.

I forhold til de krav det digitale samfunn stiller, og den kompetanse og type bruk en ideelt sett ønsker, er det mest naturlig at alle elevene har tilgang til hver sin PC.(Ibid, s.80)

Hva angår kompetanseskapende aktiviteter i forhold til Internett, blir det da også viktig at elever får tilgang til å kople seg opp mot Internett, og at båndbredden er tilstrekkelig. ”Institusjonenes kopling til digitale muligheter vil derfor være betydningsfull i forhold til utjevning av skiller som eksisterer på husholdsnivået.” (Ibid, s.33) Slikt sett var elevene i utvalget godt rustet til å kunne ta de utfordringene den digitale hverdagen stiller, selv med de individuelle forskjellene i oppkobling (se over). Alle elevene i utvalget hadde tilgang til PC med oppkoplingsmuligheter til Internett både på skolen og hjemme. Frønes tar også for seg lærernes rolle i formidling av digital kompetanse, men fokuset for denne oppgaven har vært på elevene, og lærernes kompetanse i forhold til og bruk av IKT er ikke undersøkt.

Elevene i Steigen bruker store deler av skoledagen foran en PC-skjerm. Med skolegang basert mye på fjernundervisning er det en forventning til at elevene skal kunne jobbe med fag uten konstant overoppsyn eller fysisk tilstedeværelse av en lærer. Frønes (2002) mener dette kan føre til nye utfordringer i skolen.

Teknologien aksentuerer forholdet mellom disiplin og selvdisiplin: PC åpner for aktivt mentalt fravær, og understreker at overgangen fra industrisamfunn til kunnskapssamfunn også representerer en overgang fra ytre (-styrt) disiplin til selvdisiplin. Prosjektorientering som en slik overgang krever kan fort bli en felle for svake elever. Hvis rammene oppløses er det de svakeste som mister fotfeste, noe som også skader helheten. (Ibid, s.84)

Det er ikke nødvendigvis slik at alle elevene selv opplever at de har den nødvendige disiplinen.

I: Hva synes du om det da? Å sitte på nett hele dagen?

G6: Man blir jo fort av lei da, når man sitter på data'n. Følger ikke så godt med da nei ..jeg vet ikke...nei det spørs vel..

Skolen i Steigen har retningslinjer og regler som klart sier at i skoletiden skal PCene kun brukes til aktiviteter knyttet til ”undervisning og læring”, og at båndbredden ikke skal belastes unødvendig. Flere av elevene var likevel åpne om at de laster ned filmer og serier i løpet av skoletiden, spiller spill og chatter via MSN.

I: ”Chatter du med noen i klasserommet?

J10: ”Ja. Faktisk har vi hatt webkamera. Snakka med hverandre i rommet og sånn... Utrolig dårlig humor.”

Dette kan tyde på at det å benytte seg av PC som et verktøy i skolen virkelig åpner for ”aktivt mentalt fravær”, og gir grunn til mulig bekymring for at ikke alle elever har disiplinen det krever å skulle benytte seg av PC som et verktøy i forbindelse med læring via fjernundervisning.

For alle elevene i min undersøkelse var PC et sentralt redskap i skolehverdagen, og omlag halvparten av elevene hadde nettbasert fjernundervisning. Dette var nytt for dem alle, og noe de ikke var komfortable med. Elevene så mange ulemper og syntes det var tungvint ikke å ha en lærer fysisk tilstede som de kunne forholde seg til. Muligens blir det bedre læring ved å ha en lærer fysisk tilstede.

-”Jeg synes det er mange ulemper med å gjøre skole over nett... Vi har ikke lærer, og det tar ofte lang tid å få svar og det er ofte vanskelig å få forklart seg.”

-”Det er ofte vanskelig rent teknisk ... og det er vanskelig å bli interessert over en mail, og snakker vi på telefonen så er det ofte mye bråk ... men da er jo ikke prat alltid det beste.”

-”Det er egentlig bare vanskelig og slitsomt. Det har ikke vært sånt opplegg før så det er nytt opplegg for oss så det er vanskelig. Og det er ingen til å vise oss ... bruker lang tid...”

-”Men man blir kanskje mer selvstendig?”

I: ”Hva hadde alternativet vært?”

-”Å reise til Bodø.”

-”Da er fordelen at man kan bo hjemme. Sparer penger på mat.” (FG 2)

Elevene så mange ulemper ved skole over nett, men kunne likevel se noen positive aspekter ved nettbasert undervisning. Muligheten for at de utvikler seg til å bli mer selvstendige i en læringssituasjon ble kommentert som et positivt trekk ved nettbasert undervisning. Det å kunne bo hjemme ble også sett på som positivt.¹⁸ De som blir oppgitt at økonomi er årsaken til at de forblir i Steigen, eller at de blir mye fordi de ikke anser seg selv som modne nok til å flytte hjemmefra.

J8: ”Jeg bestemte meg for å gå på skole her, men det var mest for å slippe å betale.”

En av guttene hadde kjente som valgte å begynne på videregående utenfor Steigen. Disse hadde tydelig gitt tilbakemelding på hvordan de opplevde det å flytte hjemmefra i ung alder. Denne gutten ga klart uttrykk for at dette hadde ført til ettertanke og refleksjoner.

¹⁸ For ungdommene i Steigen er skolegang til og med først klasse videregående det eneste tilbudet. Om de ønsker videre skolegang etter dette må de flytte. Mange av ungdommene i Steigen flytter allerede etter endt ungdomsskole.

I: "Hva synes du om å gjøre skole over nett?"

G3: "Det er jo greit da, men blir jo litt umotivet da... for det er bare spørsmål. Vi går sveiselinje og så er det bare sikkert to tusen spørsmål å svare på. Så er det bare tenkeoppgaver og bare spørsmål. Men....nå tenker jeg jo over hver dag...det at jeg ble her og ikke flytta til Bodø. Vet jo det at de som reiste, det er mange som sliter av de som flytta og syntes det har vært tøft de første månedene. Unge og uerfarne da....umoden i skolten og...sliter med det å være hjemmefra. Jeg er kanskje litt for liten i hodet til å skulle ha flytta hjemmefra nå. Sparer masse penger med å bo hjemme og da."

I guttenes fokusgruppe hadde de ikke noe positivt å si om skolearbeid over nett, og bare en negativ ting:

I: "Hva er fordeler og ulemper med å gjøre skolearbeid over nett?"

- "Det går tregt."

- "Tregt." (FG1)

Om det at å gjøre skole over nett går tregt er en kommentar på at båndbredden ikke var tilstrekkelig, eller om det var manglende umiddelbar respons fra lærere som var savnet, vites ikke.

*

Gjennom den kvalitative analysen har vi blitt bedre kjent med hva ungdommene i Steigen gjør på fritiden, hvordan de ser på det å bo i utkanten, og hvordan de benytter seg av IKT. Mange har interesser og deltar på aktiviteter, men er i høy grad avhengige av foresatte eller andre for å komme seg rundt til venner og ulike aktiviteter. Ungdommene sier selv at under strømskiftet i kommunen var PC og mobiltelefon det de hadde savnet mest, og det er forståelig, basert på hvordan de beskriver egen bruk av IKT. For de fleste har bruken av IKT økt de siste årene, og elevene er vant til å være tilgjengelige via mobiltelefon og Internett både på skolen og i hjemmet. Hva fører det til, det å ha muligheten til å være tilgjengelig hele døgnet? Og hva kommer det av at de føler behov for å ha det slik? Med det kommer vi tilbake til utgangspunktet for oppgaven: Skiller ungdom som lever avsidesliggende sin bruk av IKT seg fra landsgjennomsnittet? Og i så fall, hvorfor og hvordan?

8 Diskusjon

I de to foregående kapitlene har jeg fremsatt analysen av mine funn fra undersøkelsen av ungdommene i Steigen. I dette kapitlet skal jeg knytte de analytiske funnene opp mot betraktninger fra norsk og internasjonal forskning og mot teorier om 'space' og 'place', når jeg nå knytter trådene sammen til en diskusjon. Den overgripende teori jeg ønsker å diskutere utifra omhandler informasjon- og kommunikasjonsteknologi og dens påvirkning på tid og rom. Som Meyrowitz (1994) skriver, har elektronisk kommunikasjon har mange likhetstrekk med verbal kommunikasjon. "Electronic media bring back a key aspect of oral societies: simultaneity of action, perception, and reaction." (s.57) Men i motsetning til det å kommunisere ansikt-til-ansikt, er ikke elektronisk kommunikasjon påvirket av fysiske begrensninger som tid og sted. Med den nye digitale teknologien begrenser ikke sted lengre samhandling, og vi har muligheten til "time-sharing across distances" (Stalder, 2006, s.147). Castells teori om 'space of flows' handler om at for dem som har muligheten til å delta i elektronisk kommunikasjon, er det i realiteten bare to avstander; "'here' and 'not here', presence and absence, no distance and infinitive distance." (Ibid, s.153)

Den overgripende problemstillingen for oppgaven min var spørsmålet om hvorvidt ungdom som lever avsidesliggende sin bruk av IKT skiller seg fra landsgjennomsnittet. For å kunne svare på dette, fremsatte jeg flere underproblemstillinger: Dersom bruken av IKT blant ungdommene i Steigen skiller seg fra landsgjennomsnittet; hvordan? Og om de skiller seg ut; hvorfor? Som en del av det å få svar på om ungdom som bor avsidesliggende bruker IKT forskjellig fra landsgjennomsnittet, så jeg også på ungdommenes egne opplevelser rundt det å bo avsidesliggende, og om hvorvidt de mente det reflekteres i deres egen bruk av IKT. De funnene jeg har kommet frem til, belyser hvordan noen ungdommer i en utkantkommune i Nordland bruker IKT i løpet av skoletiden, hverdagen, og fritiden. Selv om undersøkelsen ikke er representativ statistisk sett kan den bidra til å øke vår kunnskap om hvordan ungdom som bor avsidesliggende bruker IKT.

Bruk: likheter og ulikheter

Det er flere faktorer som spiller inn i bruksmønstre; alder, økonomi og kjønn er noen av dem. Jeg fikk gjennom spørreskjemaet svar på spørsmål om bruk som det allerede foreligger landsdekkende, representative data for, og fant at det er mange likheter mellom mitt utvalg og landsgjennomsnittet, og at ungdommene i undersøkelsen følger veletablerte og kjente bruksmønstre.

Norge er et av fem land i Europa som regnes som en IKT-nasjon, det vil si at tilgangen til IKT er gjennomført høy (Endestad et al., 2004). I 2006 hadde 80 prosent av 16-19 åringer tilgang til bredbånd i hjemmet (Norsk Mediebarometer, 2006). På ett år, fra 2005 til 2006, økte tiden aldersgruppen 16-24 år brukte foran en PC-skjermen med 32 minutter, til totalt 99 minutter per dag. Unge i denne aldersgruppen bruker i gjennomsnitt i underkant av tre timer hver dag på dataspill, Internett og DVD (Henriksen, Aftenposten.no, 22.06.2006). Bare litt over halvparten av ungdommene i mitt utvalg hadde bredbånd hjemme. Men de bruker PC oftere og ser oftere på TV enn landsgjennomsnittet. I tillegg bruker de jevnt over mer tid på IKT enn landsgjennomsnittet. Godt over halvparten av ungdommene i min undersøkelse så på DVD alt fra en til fire timer per dag. I tillegg var det nesten halvparten brukte mer enn tre timer bare på Internett hver dag. I *Ungdom i endring – mestrings og marginalisering*, skriver Heggen og Øia at de fant at bosted kan ha noe å si for bruk av PC. Deres undersøkelse viste en tendens til at ungdom som bor i mindre befolkede strøk bruker PC *mindre* enn ungdom som bor på steder med tettere befolkning. Dette er langt fra hva jeg fant i min undersøkelse. Kan regjeringens satsning om å bygge ut bredbånd i hele Norge være en årsak til ulikhetene? Er det mulig at tendensen Heggen og Øia fant er grunnet manglende båndbredde i utkants-Norge da deres innsamling av materiale ble fortatt?

Ungdoms bruk av IKT har vært gjenstand for diskusjon, særlig da om hvorvidt dette representerer en trussel mot hva som anses for viktige faktorer i en ”vellykket” ungdomstid. ”[D]et å ha egen TV, TV-spill, PC eller Internettoppkopling på rommet, muliggjør en mer intensiv bruk, utenfor foreldrenes kontroll.” (Torgersen, 2004, s.22) Økt velstand, endringer i familieinteraksjon, reduksjon i størrelsen på familier og fremveksten av en ungdomskultur, ”have all combined to make children’s bedrooms increasingly important as sites of leisure and learning.” (Bovill & Livingstone, 2001, s.179) Barnerommet har fått en tilleggsfunksjon fra å være et sted å sove til å bli et oppholdsrom for barnet, dette gjør at mange unge i dag tilbringer mindre tid i familiefellesskap enn tidligere generasjoner, og mer tid på media, på sitt eget rom (ibid, s.180-181). Dette har ført til bekymringer rundt det at foreldre i minkende grad har mulighet eller evner som trengs for å overvåke mediebruken til barna. Det fryktes også at barn og unge i økende grad lever isolerte liv, avskåret fra sosialisering med jevnaldrende (ibid).

Jeg fant at respondentene mine brukte mye tid på IKT, noe de selv var klar over. De mente at det ble mye tid spesielt foran PCen. For mange av dem hadde bruken økt med årene, og flere koblet det at de ikke lengre var like fysisk aktive etterhvert som mediebruken hadde

økt. Ungdommene var klare i sine uttalelser om at de foretrakk å være med venner, heller enn å være på nett eller se TV, når de hadde muligheten til det.

Bruksmønstre

Det er et kjent fenomen at gutter spiller mer enn jenter og jenter chatter mer enn gutter (Drotner, 2001; Torgersen, 2004; Norsk Mediebarometer 2006). Men alle guttene i mitt utvalg oppga også at de chattet daglig, og en tredjedel av jentene spilte PC-spill hver dag. Allikevel, i all hovedsak fulgte ungdommene det kjønnsmessig brukermønsteret til landsgjennomsnittet på de mest sentrale områdene. Likevel var det en del funn som ble interessante, utvalgets størrelse tatt i betraktning.

I sin undersøkelse *En Digital Barndom?* (2004), delte Endestad et al. deltakerne i undersøkelsen inn i fire kategorier, deriblant de uinteresserte og de underholdningsinteresserte. De 'uinteresserte' var for det meste jenter, og de 'underholdningsorienterte' var i hovedsak gutter. Kategoriene Endestad et al. delte sine deltakere i, kan sammenliknes med hva andre forskere har brukt for å eksemplifisere deltakernes bruksmønstre. I *Generasjon.com* (2007), kalte Seip-Tønnesen de deltakerne som ikke viste særskilt interesse for bruk av IKT, eller som bevisst valgte å unngå utstrakt bruk av IKT, for 'minimalister'. Seip-Tønnesens minimalister kan sammenliknes med Endestad et al. sine 'uinteresserte', og det er påfallende at begge kategoriene hovedsakelig besto av jenter. *Ungdoms digitale hverdag* (2004), omhandler blant annet 'storbrukere' av ulike medier. Storbrukerne bruker såpass med tid på for eksempel spill eller chat at det av noen ansees som bekymringsverdig. Torgersen fant at syv prosent av guttene i hennes utvalg spilte PC-spill i mer enn fire timer hver dag, og dermed ble ansett som 'storbrukere'. Blant elevene i Steigen var det halvparten av guttene som spilte PC-spill i mer enn fire timer per dag og kan ansees som 'storbrukere'. Torgersen fant også at syv prosent av guttene og to prosent av jentene som gikk på videregående chattet i mer enn to timer per dag (2004). I mitt utvalg var det flere av ungdommene som oppgav å chatte med venner i mer enn fire timer om dagen. Ungdommene i min undersøkelse er ikke landsrepresentative, men et lite, strategisk tilgjengelighetsutvalg. Men deres omstendigheter rundt bosted kan tolkes som en årsk til den utstrakte bruken på disse aktivitetene. Fra før har vi sett at de elevene som ikke kunne komme seg til venner på egenhånd oppga å chatte med fremmede, i større eller mindre grad, ingen av dem som kunne komme seg til venner på egenhånd gjorde det. Og med halvparten av guttene som storbrukere av PC-spill skiller utvalget som helhet seg fra landsgjennomsnittet av ungdom. Det er også

interessant å stille spørsmålet om ikke manglende båndbredde er en årsak til at ikke *flere* enn halvparten av guttene i min undersøkelse er storspillere?

Jeg fant videre at at chat ikke brukes som en formidlingskanal for beskjeder eller spesifikk informasjon, men mer som en form for samvær uten fysisk tilknytning. Dette har en klar parallell i tidligere forskning jeg har brukt som bakgrunnsmateriale for denne oppgaven. ”MSN Messenger is a type of communication that was used almost exclusively to strengthen the peer culture of the interviewed children. It becomes increasingly social important for children as they get older.” (Kaare et al., 2006, s.22) I *Children’s use of the internet: reflections on the emerging research agenda* (2003), skriver Livingstone at eksisterende forskning viser at unge har en tendens til å utnytte kommunikasjonspotensialet ved Internett til å forsterke allerede etablerte vennskap. ”[I]t seems that [...] the internet fosters, rather than undermines, existing social contacts.” (Livingstone, 2003, s.151) Dette taler altså imot frykten for at ungdommer som bruker tid på Internett isolerer seg og undergraver sosialt samvær.

Via elektronisk media har vi muligheten til å være uavhengige av tid og sted, og dele opplevelse på en global skala. Tanken bak Castells teori ’space of flows’, er at det er at tilgjengelighet og mulighet til å delta i ’real-time’-interaksjon er viktigere enn hvor i verden du er. Ungdommene i mitt utvalg har teknologien som trengs for å kommunisere på en verdensomspennede skala. Det er den samme teknologien som gjør dem i stand til å kommunisere med venner som bor i nærheten og. Og det er dét ungdommene i mitt utvalg velger: å kommunisere med de som geografisk sett er nærmest. Ungdommene har fortalt om hvordan de gjerne chatter med venner i samme klasserom som dem, men at det å tekste venner på Hamarøy ikke var noe de gjorde i særlig stor grad, for hva var det de skulle tekste med dem om?

I sin artikkel *Outwardly Mobile: Young people and Mobile Technologies* (2003), skriver Nicola Green at ungdom sender ikke tekstmeldinger til dem som ikke sender tilbake. Green mener dette er den digitale formen for gave-givning, basert på Mauss’ teorier om betydningen av utveksling av gaver (Mauss, 1995 [1924]). Utvekslingen av gaver er sett på som en frivillig handling, men i realiteten er det å motta en gave en forpliktelse til gjenytelse, ifølge Mauss er dette en del av fundamentet samfunn er bygd på. En gave behøver ikke være en gjenstand eller noe av materiell verdi; en invitasjon er også en gave, og krever gjenytelse. ”Formålet er fremfor alt moralsk, gaven skal skape en vennskaplig forbindelse mellom giver og mottaker, og dersom operasjonen ikke hadde denne virkningen, ville den vært hensiktsløs.” (1995 [1924], s. 52) Systemet med utveksling av gaver består av flere ledd; man har en plikt til å gi,

å motta, og å gi tilbake. Dette er et system av rettigheter og plikter, og danner grunnlaget for et sosialt fellesskap. Slik opprettholdes et sirkulært system av forpliktelser mellom parter, som bidrar til fellesskap og til videreføringen av samfunn. Det å sende tekstmeldinger og å chatte kan sees som en form for digital gave-givning, og de pågående samtalene som en form for å bygge nye eller opprettholde gamle forhold. Som Castells tar for seg, endrer sosiale relasjoner seg som et produkt av inntoget av ny kommunikasjonsteknologi (Stalder, 2006).

At to aktører kan oppholde seg på to forskjellige steder, men kommunisere sammen samtidig, eller dele tid, indikerer at den tidligere sosiale virkeligheten basert på sted har blitt endret (ibid).

Støtte i cyberspace

Livet kan være utfordrende, og ungdomstiden kan være turbulent. Selv i et lite miljø opplever ikke alle det samme, og om de opplever det samme er følelsene rundt opplevelsen alltid subjektive. Vanskelige erfaringer kan i noen tilfeller være enklere å fortelle til ukjente enn til venner, og av og til kan terskelen for å åpne seg være lavere om man kan skrive om noe heller enn å si det. En av jentene i undersøkelsen sa hun benyttet seg av noen av mulighetene Internett tilbyr når det gjelder støtte rundt hendelser som føles vanskelige. Steigen er et lite og forholdsvis gjennomsiktig samfunn, og det å finne mennesker med like erfaringer eller problemer som en selv kan være mer problematisk enn på større steder. I *Barn og unges skravling på nettet* (2004) tar Brandtzæg og Stav for seg former for sosial støtte, og hvordan barn og unge kan oppleve disse gjennom ulike interaksjonsmedier. ”Enkelte funn tyder på at det er lettere å diskutere personlige problemer med tekst i cyberspace enn ansikt-til-ansikt-relasjoner.” (Brandtzæg og Stav, 2004, s.32) Å få være anonym, men likevel få snakke ut om og få støtte rundt problemer eller vanskelige opplevelser, kan være en grunn til at krisetilbud som tilbys via Internett eller SMS øker i popularitet. ”Nettbaserte diskusjonsfora for mental helse kan for eksempel gi høy grad av emosjonell sosial støtte.” (Ibid) Via IKT har man tilgang til nærmest ubegrensede mengder informasjon om alle tenkelige tema. ”Informasjonsstøtte om sykdommer, psykiske problemer, sex og andre mer tabubelagte områder er stadig mer tilgjengelig via e-post, SMS og telefon.” (Ibid, s.39) Denne ene jenta i undersøkelsen fikk dekket et behov for støtte rundt sine opplevelser fra kilder utenfor nærmiljøet. Teknologien har gjort det mulig for denne jenta å oppsøke kilder utenfor hva jeg i teoridelen referer til som ’sted’, altså en geografisk enhet for fysisk samhandling (Rantanen, 2005), og delta i hva Castells referer til som ’space of flows’ (Stalder, 2006).

PC som verktøy

Ved å nevne bosted som en utslagsgivende faktor for ulik bruk, er det vanskelig å komme unna bruk av IKT i skolesammenheng. IKT, og da spesielt PCer, er på stormfart inn i skolene, og laptop er et vanlig syn i klasserom over hele landet. Men for de fleste følger en lærer med sammen med laptopen. Forskjellen mellom landsgjennomsnittet av elever og elevene i Steigen, er at flere av elevene i undersøkelsen hadde mye av undervisningen sin over Internett. De hadde mulighet til å kontakte lærerne på telefon, men uansett er det læring uten den fysiske tilstedeværelsen av en lærer. Med tilgang på laptop og Internett samt fraværet av lærer er det flere problemer som presenterer seg. Det ene er forbundet til hva som skjer i en læringssituasjon uten en lærer fysisk til stede. Den andre er hva som skjer med læringssituasjonen når PC og Internett blir et verktøy for læring.

Elevene som hadde fjernundervisning så på dette som problematisk på flere måter. De hadde mulighet til å ha kontakt med lærerne via e-post, MSN og telefon, men så ikke på dette som fullgode erstatninger for den fysiske tilstedeværelsen av en lærer. Teorien om sosial tilstedeværelse, eller social presence, kan til dels forklare hvorfor. Teorien argumenterer for at de sosiale konsekvensene av et kommunikasjonsmedium kommer an på i hvor stor grad de ulike partene føler at de eller den andre er tilstede under kommunikasjonen. Innen de ulike elektroniske kommunikasjonsmediene er det en varierende grad av mulighet til å formidle sosiale indikatorer (Kaare et al., 2006; Walther, 1992). Å forholde seg til en lærer som er i samme rom gir elevene en større grad av forståelse av hvilke forventninger lærere har til dem, og gir dem tilbakemeldinger utover de rent verbale eller skriftlige de ellers har mulighet til å få via ulike medier. Dess færre muligheter lærerne har til å formidle sin tilstedeværelse, jo færre kanaler for tilbakemelding, dess mindre tilstedeværende oppleves de av elevene.

Å ha kontinuerlig tilgang til Internett i timene var også noe som ikke var udelte positivt i læringssituasjonen. Elevene oppgav selv at de chattet mye, brukte web-kameraer i timen, benyttet seg av muligheten til å laste ned filmer og musikk, og spilte spill. Som Frønes (2002) skriver, åpner tilgangen til teknologi i skolen for nye utfordringer, også til ungdommenes selvdisiplin. Når de vante rammene ikke lenger er tilstede er det de svakeste elevene som står i fare for å ikke håndtere den nye situasjonen. Som Landstad skriver, dropper nå hver fjerde gutt ut av videregående (AN, 15.04.2008). Mine respondents beskrivelse av chat i klasserommet og sin læresituasjon viser at tilstedeværelsen av PC i klasserommet ikke nødvendigvis bidrar til bedre læring. Buckingham (2003) er skeptisk til PC i klasserommet. Han problematiserer synet på digital teknologi som et vidundermiddel i læringssammenheng,

og mener at siden bruken av og erfaringen ungdommene har med IKT for det meste er lystbetont, kan det å sette en PC foran ungdommer i skolen vanskeliggjøre læringssituasjonen.

Det at tilgang til PC i klasserommet kan være en utfordring for selvdisiplinen til elevene er noe lærere og foreldre er bevisste på. ”*Læreren konkurrerer med internett*” var overskriften på en reportasje i Avisa Nordland i midten av april i år. (Landstad, AN, 15.04.2008) Reportasjen ble skrevet etter påtrykk fra bekymrede foreldre nettopp ved Knut Hamsun vgs. Reportasjen tar for seg at med PC som obligatorisk redskap for alle vgl-elever, trekkes elevenes oppmerksomhet vekk fra undervisningen. Lærerne, og elevene selv, oppgir at elevene ikke greier å begrense PC-bruken, og at chat og spill i timen går ut over læringen, da spesielt i tyngre, teoretiske fag. Utdanningsforbundet i Nordland kommenterer reportasjen med at spesielt politikere i fylket synes å ha en overdreven tro på PC i skolen, og at forutsetningene for en pedagogisk bruk av PC ikke er tilstede på skolene. Lærere og foreldre i reportasjen etterlyser tilrettelegging, bevisstgjøring og klarere retningslinjer for bruk. Kunnskapsminister Bård Vegar Solhjell kommenterer saken med at det er lærernes ansvar å sette tydelige grenser for PC-bruk, at dette ikke er noe som skal reguleres sentralt. (Landstad, AN, 16.04.08) Gjør teknologioptimismen det legitimt for beslutningstakerne å ta lette valg? Gjør det det enklere å investere i utstyr og å gjemme seg bak det de ser på som prestisjeverktøy, heller enn å ta beslutninger som fasiliterer og tilrettelegger for god læring?

De 'gode' stedene

Regjeringen har som mål at alle bostander i Norge skal ha mulighet til å kople seg opp mot bredbånd om de ønsker det. Siden 2006 har regjeringen bevilget 754 millioner kroner til utbygging av bredbånd, tilsammen har det blitt brukt cirka 1,5 milliarder kroner de siste årene (Ukjent journalist, VG, 15.03.2008). Pengene fra staten skal sikre at nettet blir bygd ut også der kommersielle aktører ikke finner det lønnsomt.¹⁹ I følge Kommunal- og regionalminister Magnhild Meltveit Kleppa er det realistisk å oppnå 100 prosent bredbåndsdekning i Norge i løpet av 2008 (ibid).

En av grunnene til at regjeringen satser så hardt på at alle skal ha tilgang til bredbånd, er blant annet å hindre utflytting fra distriktene, og oppmuntre til tilflytting. I *Stedet som preger ditt liv*, en kronikk i Aftenposten 01.04.2008, mente Knut Olav Åmås at bredbåndsdekning ikke er avgjørende for å hindre fraflytting fra distriktsnorge. Til tross for at teknologi i økende grad gjør det mulig for oss å jobbe og bo hvor som helst i landet, sier han, viser det seg at vi

¹⁹ <http://www.regjeringen.no/nb/dep/fad/Tema/andre/Bredband.html?id=1372>

velger å bo sentralt. ”Snart er regjeringens mål om bredbånd alle steder nådd. Ingenting tyder på at det vil stoppe fraflytting og sentralisering.” (Åmås, 2008) Åmås mener at regjeringen og teknologioptimistene glemte betydningen av det fysiske sted. Å bo slik at man har muligheter og alternativer både yrkesmessig, kulturelt og sosialt er hva folk nå ønsker seg. For å hindre fraflytting etterlyser Åmås en bygdepolitikk som stimulerer til arbeidsplasser og mulighet for utdanning samt sosial og økonomisk utvikling, for å bidra til å snu sentraliseringen. I bunn og grunn, mener Åmås, handler det ikke om urbanisering, men om det å gjøre et sted ’godt’, at innbyggerne opplever at et sted har muligheter, for så å dyrke ’dyrke de gode stedene’. Det er mange forhold som kan bidra til å gjøre et sted en god plass å bo. For ungdom kan det kan det være viktig å ha et tilbud om ulike aktiviteter og muligheten til samvær med venner.

Hvor viktig er IKT for disse ungdommene som bor avsidesliggende? Da strømmen gikk i Steigen ble det tydelig. IKT står sentralt i livene deres, både på skolen og i fritiden. Men for dem er PCen først og fremst et redskap til kommunikasjon og til å opprettholde sosial omgang og relasjoner. I skolesituasjonen var tilgangen til IKT en utfordring, overgangen fra underholdnings- til nytteperspektiv var vanskelig for dem.

9 Oppsummering

I denne oppgaven har jeg tatt for meg hvordan noen ungdommer i utkantskommunen Steigen i Nordland bruker IKT i dagliglivet, på skolen og i fritiden. Jeg samlet empiri ved å kombinere kvalitative og kvantitative metoder. Via spørreskjema samlet jeg blant annet informasjon om hvilke tilgang ungdommene hadde på ulike teknologi, og hvor mye tid de brukte på ulike aktiviteter. Via individuelle- og gruppeintervju fikk jeg et innblikk i ungdommenes egne erfaringer med IKT; hvordan bruken deres hadde endret seg med årene, hvilke aktiviteter de likte og hvorfor, deres syn på IKT i skolen, og hva teknologi hadde å si for deres sosiale omgang. Jeg har vist at i all hovedsak følger disse ungdommene kjente bruksmønstre, men at bosted og geografi har en innvirkning på bruk av IKT.

Hovedfunn

Den kvantitative undersøkelsen viste at ungdommene i mitt utvalg ser oftere på TV, og de bruker PC og Internett oftere enn landsgjennomsnittet. De bruker også mer tid på de ulike aktivitetene enn landsgjennomsnittet for denne aldersgruppen. Vi har sett at der andre undersøkelser rapporterer at en prosentvis liten del av utvalget er 'storbrukere' av forskjellige media, med over fire timer brukt på mediet i gjennomsnitt hver dag, er det i min undersøkelse halvparten av guttene som er 'storbrukere' av PC-spill, og over en fjerdedel av jentene som chatter med venner og ukjente i over fire timer per dag. Vi har også sett at for de ungdommene som bor såpass nær venner at de har mulighet til å komme seg dit på egenhånd, er det ingen som oppgir å chatte med ukjente. Alle ungdommene i utvalget som bodde slik at de ikke kunne komme seg til venner på egenhånd, chattet med ukjente.

De kvalitative funnene var at tilgangen til IKT, og da spesielt Internett, er viktig for ungdommene. De bruker Internett til sosialisering, til underholdning og til læring. Når det gjelder kommunikasjonsaspektet, ble det tydelig at ungdommene bruker IKT i stor grad til å pleie allerede eksisterende vennskap, og gjerne vennskap til dem som bor nære, heller enn å holde utstrakt kontakt med venner som har flyttet ut av kommunen. Det kjøres så hardt på at IKT i skolen for undervisningsøyemed, men for disse ungdommene var det ikke udelt positivt å ha kontinuerlig tilgang til PC og Internett i undervisningssituasjonene. Ungdommene ønsket heller å ha en lærer tilstede.

Videre forskning

Barn, unge og medier er et vidtspennende tema og et område underlagt mye forskning, og det er mange veier å gå videre innen temaet ungdom og utkant som har stått sentralt i denne undersøkelsen.

Denne oppgaven har kun undersøkt et lite utvalg av de ungdommene som bor i utkanten av Norge. IKT endrer seg raskt, og med det står det en rekke områder, temaer og sider ved bruk og vårt syn på den som er klare til å bli undersøkt og analysert. Aktuelt for videre forskning kan være å sammenlikne ungdom i ulike utkantsamfunn, og om bruk er sammenfallende for steder i utkanten. Det kan også være aktuelt med et større og mer dyptgående forskningsprosjekt som ser på viktigheten av IKT i utkantstrøk, ikke bare som en utjevner i digitale skiller eller sett fra perspektivet at bredbånd er viktig for å hindre fraflytting, men å se hvilken rolle IKT spiller for sosialisering i særspredtbygde strøk.

Litteraturliste

- Aschehoug og Gyldendals Ett binds leksikon, 1996. Kunnskapsforlaget, Oslo
- Berger, Arthur Asa. 2000, *Media and Communication Research Methods: An Introduction to Qualitative and Quantitative Approaches*. Thousand Oaks, California, SAGE.
- Bertrand, Ina og Hughes, Peter. 2005, *Media Research Methods: Audiences, Institutions, Texts*. Houndmills, Palgrave Macmillan
- Bjørnstad, Taran L. og Ellingsen, Tom. 2002, *Nettsvermere: En rapport om ungdom og internett*. Statens filmtilsyn rapport 1/2002, Oslo.
- Bovill, M., og Livingstone, S. (red.) 2001, *Children and their changing media environment. A European comparative study*. Lea, London
- Braa, K., Hetland, P., og Liestøl, G., (red) 1999, [Netts@mfunn](#). Oslo, Tano Aschehoug.
- Brandtzæg, Petter B. et al. 2004, Barn i et digitalt samfunn. En beskrivelse av norske barn fra 7 til 12 år og deres tilgang til og bruk av TV, PC, Internett, mobiltelefon og spillteknologier. I: Barn 4: 9-31. Norsk senter for barneforskning.
- Brandtzæg, Petter B., og Stav, Birgit H. 2004, "Barn og unges skravling på nettet. Sosial støtte i cyberspace?" *Tidsskrift for ungdomsforskning*. 4(1), 27-47
- Buckingham, David. 2003, *Media education – literacy, learning and contemporary culture*. Polity Press, Cambridge
- Buckingham, David og Willett, Rebekah (red.) 2006, *Digital Generations: Children, Young People and New Media*. Lawrence Erlbaum Associates, London
- Carlsson, Ulla., Tayie, Samy, Jacquinet-Delaunay, Geneviève., Tornero, José Manuel Pérez (red.) 2008, *Empowerment Through Media Education. An Intercultural Dialogue*. The International Clearinghouse on Children, Youth and Media in co-operation with UNESCO, Dar Graphit and the Mentor Association, Göteborg
- Castells et al., 2004, "The mobile communication society: A crosscultural analysis of available evidence on the social uses of wireless communication technology." Annenberg research network on international communication, LA.
- Couldry, Nick., og McCarthy, Anna. (red) 2004, *MediaSpace: Place, Space and Culture in a Media Age*. London, Routledge
- Crowley, D., og Mitchell, D. (red) 1994, *Communication Theory Today*. Cambridge, Polity Press.
- Dafna Lemish, Tamar Liebes and Vered Seidmann: Gendered Media meanings and Uses. I: Livingstone, Sonia and Bovill, Moira 2001: *Children and Their Changing Media Environment. A European Comparative Study*. London, Lawrence Erlbaum Associates, Publishers. s. 245-262.
- Drotner, Kirsten. 1999, *Unge, medier og modernitet – pejlinger i et foranderligt landskab*. Gylling, Borgen Medier
- Drotner, Kirsten. 2001, *Medier for fremtiden – børn, unge og det nye medielandskab*. Gylling, Borgen

Medier

EA – den offisielle spillguiden 2006.

Egenfeldt-Nielsen, Simon and Heide Smith, Jonas. 2004, *Playing with fire. How do computer games influence the player?* Nordicom, Göteborgs University

Ekstrøm, Karin og Tufte, Birgitte (red.) 2007, *Children, Media and Consumption – On the Front Edge*. The International Clearinghouse on Children, Youth and Media, Göteborg

Endestad et al., 2004, *En digital barndom?* Oslo, NOVA

Frønes, Ivar. 2002, *Digitale skiller- utfordringer og strategier*. Bergen, Fagbokforlaget.

Gee, James Paul. 2003, *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave MacMillan, New York

Green. Nicola. 2003, *Outwardly Mobile: Young People and Mobile Technologies*. I: Katz, James E. (ed.): *Machines that become us: The social context of personal communication technology*. New Brunswick, NJ, Transaction Publishers; s. 201-218.

Grinter, R., og Palen, L. 2002. "Instant messaging in teen life." I *Proceeding of the ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work*. New Orleans, ACM Press

Hake, Karin 2006: *Historien slutter – og fortsetter*. I: *Historien om Barne-Tv. Barndomsbilder 1960-2005*. Oslo: U-forlaget. Kap. 6 s. 182-211.

Hansen et.al. 1998, *Mass Communication Research Methods*. Macmillan Press LTD, London

Heggen, Kåre og Øia, Tormod. 2005, *Ungdom i endring – mestring og marginalisering*. Abstrakt forlag, Oslo

Heim et al. 2007, "Children's usage of media technologies and psychosocial factors." *New Media & Society*. 9(3), 425-454

Holm Sørensen, Birgitte, og Olesen, Birgitte R. (red.) 2000, *Børn i en digital kultur*. Gads Forlag; København

Holm Sørensen, Birgitte, Olesen, Birgitte R. og Audon, Lone 2000: *Legekultur på chatkanalerne*. I : Holm Sørensen, Birgitte og Olesen, Birgitte R. (red.): *Børn i en digital kultur – forskningsperspektiver*. Gads Forlag, København. s.53-83.

Holme, I., M., og Solvang, B., K. 1996, *Metodevalg og Metodebruk*. Oslo, Tano

Howard, S., 1998, *Young People and the Electronic Media*. London, UCL Press.

Johnsen, Truls Erik. 2003, *The Social Context of the Mobile Phone Use of Norwegian Teens*. I: Katz, James E. (ed.): *Machines That Become Us: The Social Context of Personal Communication Technology*. NJ: Transaction Publishers, New Brunswick: s. 161-169.

Johnsson-Smaragdi. 2001, "Media Use Styles Among the Young", i Bovill, M., og Livingstone, S. (red.) 2001, *Children and their changing media environment. A European comparative study*. Lea, London

Iversen, Trude. 2004, *E-post og sosiale relasjoner*. UiO, Oslo

Kaare, Birgit Hertzberg. 2004, *Ungdom som lever med PC*. Oslo, NOVA

- Kaare, Birgit Hertzberg. 2005, Mediekompetanse og fremtidsoptimisme. En studie av unge dataentusiaster. I: Markussen, I. og Telste, K. (red.): Bilder av den gode oppvekst gjennom 1900-tallet. Oslo, Novus Forlag. S. 79-96.
- Kaare, Birgit Hertzberg, et al. 2007, "In the Borderland between Orientation and Peer-Culture: The Use of Communication Among Norwegian Tweens." I: *New Media and Society*.) 9(4) 603-624
- Landstad, Trude. 15.04.2008. *Læreren konkurrerer med internett*. Avis Nordland.
- Ling, R. 2006, Mobile emancipation: Children, youth and the mobile telephone. I: International handbook of children, media and culture, edited by K. Dortner and S. Livingstone. London: Sage.
- Ling, R. and P. Helmersen. 2000, "It must be necessary, it has to cover a need": The adoption of mobile telephony among pre-adolescents and adolescents. Presented at the conference on the social consequences of mobile telephony, 16 June 2000, Oslo.
- Livingstone, Sonia. 2002, *Young people and new media*. SAGE, London
- Livingstone, S. 2003, Children's use of the internet: reflections on the emerging research agenda. I: *New Media & Society*, 5, 2: 147-166.
- Mauss, Marcel. 1995, *Gaven* (Essai sur le don). Oslo, Cappelen (opprinnelig publisert i 1925)
- Meyrowitz, Joshua. 1985, "The Merging of Masculinity and Femininity", i *No Sense of Place*. New York og Oxford: Oxford University Press. 187-225.
- Nordli, Hege. 2003, *The Net is Not Enough – Searching for the Female Hacker*. Senter for teknologi og samfunn, Institutt for tverrfaglige kulturstudier, NTNU Trondheim
- Nurmela, j. 2003. "A 'great migration' to the information society? Patterns of ICT diffusion in Finland in 1996-2002." i *The good, the bad and the irrelevant*. K-H. Kommonen (red) Helsinki, COST
- Osgerby, Bill. 2004, *Youth Media*. London, Routledge
- Rantanen, Terhi. 2005, *The Media and Globalization*. London, SAGE
- Ringdal, Kristen. 2001, *Enhet og Mangfold: Samfunnsvitenskapelig forskning og kvantitativ metode*. Oslo, Fagbokforlaget
- Stalder, Felix. 2006, *Manuel Castells: The Theory of the Network Society*. Polity Press, Cambridge
- Stone, Allucquère Rosanne. 1993, "Virtualitet og krenkelser – to tilfeller av fysiske og psykiske grenseoverskridelser og deres konsekvenser", i Terje Rasmussen og Morten Søby (red.) *Kulturens digitale felt*. Oslo: Aventura. 71-107.
- Stuedal, Dagny. 1999, "I am a barbie girl, in a barbie world?", i Kristin Braa, Per Hetland og Gunnar Liestøl (red.) *Nettsamfunn*. Oslo: Tano Aschehoug. 205-218.
- Tapscot, Don. 1998, *Growing Up Digital. The Rise of the Net Generation*. New York, MacGraw-Hill.
- Thagaard, Tove. 1998, *Systematikk og innlevelse – en innføring i kvalitativ metode*. Bergen, Fagbokforlaget
- Thagaard, Tove. 2003, *Systematikk og innlevelse – en innføring i kvalitativ metode*. 2 utgave. Bergen, Fagbokforlaget

- Thompson, J., B. 1994, *Social Theory and the Media*, i *Communication Theory Today*. Crowley&Mitchell (red). Cambridge, Polity Press.
- Tingstad, Vebjør. 2003, *Children's chat on the net. A study of social encounters in two Norwegian chat rooms*. NTNU, Trondheim
- Tingstad, Vebjør. 2006, *Kommersialisering og forbruk. I: Barndom under lupen. Å vokse opp i en foranderlig mediekultur*. Cappelen. Oslo. Kapittel 5. s.89-109.
- Torgersen, Leila. 2004, *Ungdoms digitale hverdag: bruk av PC, Internett, TV-spill og mobiltelefon blant elever på ungdomsskolen og videregående skole*. Oslo, NOVA
- Tønnessen, Elise Seip. 2007, *Generasjon.com: Mediekultur blant barn og unge*. Universitetsforlaget, Oslo
- Strasburger, V.,C, Wilson, B.J. 2002, *Children, adolescents, & the media*. Thousand Oaks, California, SAGE
- Van Zoonen, Liesbet. 2002, "Gendering the Internet. Claims, Controversies and Cultures" i *European Journal of Communication*, Vol 17(1):5-23
- Vettenranta, Soilikki (red.) 2007, *Mediedanning og mediepedagogikk: Fra digital begeistring til kristisk dømmekraft* Gyldendal, Oslo
- von Feilitzen, Cecilia, og Carlsson, Ulla (red.) 1999, *Children and Media- Image, Education, Participation*. The UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen, Göteborg
- Walther, J.B. 1992. Interpersonal effects in computer-mediated interaction: A relational perspective. *Communication Research*, 23 (1), 3-43
- Ødegård, Guro. 2001, *Ungdomstid I Fredrikstad – Om skole, fritid, rus, samfunnsengasjement og verdiorientering*. Oslo, NOVA
- Østbye, Helge et al. 2002, *Metodebok for mediefag*. Bergen, Fagbokforlaget

Internettreferanser:

- Eidem, Magnus. NRK.no, 25.03.2008. *Vil ta piratene på skolen*.
<http://www.nrk.no/nyheter/1.5192592>
- Forbruker og media 2006. www.tns-gallup.no/medier
- Internettmåling 4.kvartal 2007. 01.04.2008. <http://www.ssb.no/inet/main.html>
- Henriksen, Arve. Aftenposten.no, 22.06.2006. *Ungdom rett på nett*.
http://www.aftenposten.no/kul_und/article1362084.ece
- Holme, Sindre. Dagbladet.no, 07.02.2008. *Piracy Kills Music fungerer ikke*.
<http://www.dagbladet.no/kultur/2008/02/07/526246.html>
- Hølleland, Halvard. Dagbladet.no, 24.03.2008. *Åtte sannheter om finsk skole*.

<http://www.dagbladet.no/kultur/2008/03/24/530055.html>

Håpnes, Tove., og Rasmussen, Bente. 1997. *Internett – Jentenett, Ungdomsskolejentes databruk og datainteresser*.

<http://www.regjeringen.no/nb/dep/kd/Ryddemappe/kd/norsk/tema/utdanning/ikt/Internett-Jentenett-Ungdomsskolejentes-databruk-og-datainteresser.html?id=410302>

Landstad, Trude. AN.no, 15.04.2008. *Grenser er enormt viktig*.
www.an.no/nyheter/article3477461.ece

MedieNorge. 2006-2007. Tilgjengelig fra <http://www.medienorge.uib.no>.

Norsk Mediebarometer 2006. Tilgjengelig fra <http://www.ssb.no>.

Norsk Post- og teletilsyn:

Kva typar breiband fins?

http://www.npt.no/portal/page/portal/PG_NPT_NO_NO/PAG_NPT_NO_HOME/TJENESTER/PAG_TJENESTER_TEKST?p_d_i=-121&p_d_c=&p_d_v=31931

Vurdering av bredbåndsdekning – tekniske muligheter og begrensninger. (2006)
http://www.npt.no/iKnowBase/Content/vurdering_bredbandsdekning.pdf?documentID=47303

Ukjent journalist. VG.no. 15.03.2008.

<http://www.vg.no/teknologi/artikkel.php?artid=512355#artikkelspalte>

Åmås, Knut. Aftenposten.no, 01.04.2008. *Stedet som preger ditt liv*.

www.aftenposten.no/meninger/kommentar/article2335805.ece

Ung i Utkanten – Elever og IKT

Til elever og foresatte ved Knut Hamsun videregående skole avdeling Steigen.

Denne undersøkelsen inngår i et masterprosjekt tilknyttet Institutt for medier og kommunikasjon ved Universitetet i Oslo.

Ønsket er at denne undersøkelsen skal bidra til å se på hvordan unge som lever i utkantstrøk bruker informasjons- og kommunikasjonsverktøy som PC, internett og mobiltelefon. Dette er noe vi mangler kunnskap om. På bakgrunn av blant annet opplysningene innhentet i denne undersøkelsen vil det bli skrevet en masteroppgave.

Det er frivillig å delta i undersøkelsen. Undersøkelsen har to deler: Først et spørreskjema, så gruppeintervjuer. Noen elever vil også bli spurt om å delta i individuelle intervju. Man kan trekke seg underveis, og man kan hoppe over spørsmål man ikke kan eller ikke vil svare på. Ingen får tilgang til hva den enkelte har svart. Spørreskjemaene legges i en lukket konvolutt før levering og de vil bli ødelagt etter at opplysningene er registrert og gjennomgått. Når spørreskjemaene deles ut blir det også samtidig gjort oppmerksom på at det er frivillig å delta og at enkeltspørsmål kan hoppes. Elevene vil også bli spurt om å delta på gruppeintervju og eventuelt individuelle intervju som tar nærmere for seg elevenes forhold til IKT. Under intervjuene vil det bli benyttet lydopptak. Opptakene fra intervjuene vil bli behandlet konfidensielt og slettes ved prosjektslutt, 01.07.2007.

Spørsmål om undersøkelsen kan rettes til Marie Herstad (tlf: 91 87 65 20, e-post marieherstad@hotmail.com) eller veileder Birgit Hertzberg Kaare (tlf: 22850413, e-post b.h.kaare@media.uio.no).

Med vennlig hilsen

Marie Herstad

Ung i Utkanten – Elever og IKT

Instruksjon til elevene som leses opp før utfyllingen av spørreskjemaene:

Denne undersøkelsen inngår i et masterprosjekt tilknyttet Institutt for medier og kommunikasjon ved Universitetet i Oslo.

Ønsket er at denne undersøkelsen skal bidra til å se på hvordan unge som lever i utkantstrøk bruker informasjons- og kommunikasjonsverktøy som PC, internett og mobiltelefon. Dette er noe vi mangler kunnskap om. På bakgrunn av blant annet opplysningene innhentet i denne undersøkelsen vil det bli skrevet en masteroppgave.

Det er frivillig å delta i undersøkelsen. Ingen vil få vite hva akkurat du har svart. Du skal ikke skrive navnet ditt noen steder. Etter bruk vil skjemaene bli ødelagt og kastet.

Utfylling av spørreskjemaet:

Vi håper du vil fylle ut spørreskjemaet så godt du kan. De fleste steder skal du sette kryss bare i den ruta som passer best for deg, og vanligvis bare ett kryss. Om du lurer på om du skal sette flere kryss, så spør. Noen steder er det en prikket linje, hvor du kan skrive svaret med egne ord. Er det spørsmål som du synes er vanskelige eller som du ikke vil svare på, kan du hoppe over dem. Men vi vil helst at du svarer på alle spørsmålene.

Takk for hjelpen og lykke til!

Samtykke til å delta i undersøkelsen

Ung i Utkanten – Elever og IKT

Denne undersøkelsen inngår i et masterprosjekt tilknyttet Institutt for medier og kommunikasjon ved Universitetet i Oslo.

Ønsket er at denne undersøkelsen skal bidra til å se på hvordan unge i utkantstrøk bruker informasjons- og kommunikasjonsverktøy som PC, internett og mobiltelefon. Dette mangler vi kunnskap om. På bakgrunn av blant annet opplysningene innhentet i denne undersøkelsen vil det bli skrevet en masteroppgave.

Det er frivillig å delta i undersøkelsen. Undersøkelsen har to deler: Først et spørreskjema, så gruppeintervjuer. Noen elever vil også bli spurt om å delta i individuelle intervju. Man kan trekke seg underveis, og man kan hoppe over spørsmål man ikke kan eller ikke vil svare på. Ingen får tilgang til hva den enkelte har svart. Spørreskjemaene legges i en lukket konvolutt før levering og de vil bli ødelagt etter at opplysningene er registrert og gjennomgått. Når spørreskjemaene deles ut blir det også samtidig gjort oppmerksom på at det er frivillig å delta og at enkeltspørsmål kan hoppes. Elevene vil også bli spurt om å delta på gruppeintervju og eventuelt individuelle intervju som tar nærmere for seg elevenes forhold til IKT. Under intervjuene vil det bli benyttet lydopptak. Opptakene fra intervjuene vil bli behandlet konfidensielt og slettes ved prosjektslutt, 01.07.2007.

Spørsmål om undersøkelsen kan rettes til Marie Herstad (tlf: 91 87 65 20, e-post marieherstad@hotmail.com) eller veileder Birgit Hertzberg Kaare (tlf: 22850413, e-post b.h.kaare@media.uio.no).

Med vennlig hilsen

Marie Herstad

SAMTYKKE - PROSJEKTDELTAKER

for prosjektet

”Ung i Utkanten – Elever og IKT”

Deltakelse i studien er basert på ditt frivillige, informerte samtykke. Dersom du ønsker informasjon utover det som fremkommer i dette informasjonsskrivet og den muntlige informasjonen du har mottatt, har du full anledning til å be om dette. Dersom du etter å ha fått den informasjon du synes er nødvendig, sier ja til å delta i studien, må du signere samtykkeerklæringen.

Jeg, _____ (navn med blokkbokstaver), bekrefter at jeg har mottatt skriftlig informasjon om studien, har fått anledning til å innhente den informasjon jeg har hatt behov for, er villig til å delta i prosjektet, og gir herved min tillatelse til at det innsamlete materialet/intervjuet kan brukes til forskning.

Signatur _____ Dato _____
(signert av prosjektdeltaker) (datert av prosjektdeltaker)

Intervjuguide dybdeintervju

- **Forteller-intervju:**

- Hvor gammel er du?
 - Hvor lang unna skolen bor du?
 - Har du mange venner i gåavstand av der du bor?
 - Hvor ofte er du med venner utenom skolen?
 - Hvor mange fritidsaktiviteter er du med på?
 - Nærhet/avstand – signifikans for fritidsaktiviteter
-
- Hva slags pc/laptop har du?
 - Hva liker du å gjøre på nett og hvorfor?
 - Hva slags sider er du inne på når du surfer nettet utenom skolearbeid? Hvorfor?
 - Har du hjemmeside? Er det noen hjemmesider det er spesielt interessant å være inne på? Hvorfor?
 - Ser du serier på nett? Eller laster ned podcasts?
-
- Kan gå ut ifra personens msn-liste.
 - Spesifikt om chatting og msn. Om e-mail og i hvilke sammenhenger de gjør hva?
-
- Liker du å spille TV-eller PC-spill?
 - Hva er din erfaring med spill?
 - Hva liker du å spille? Hvorfor?
-
- Har din bruk av IKT endret seg siden ungdomsskolen? Hvordan?
 - Hva foretrekker du: å være på nett eller å være med venner?
-
- Hva slags mobil har du?
 - Teksting vs ringing: Hva foretrekker du?
 - Hva bruker du ellers mobilen din til, bortsett fra teksting og ringing?
 - Mobilkamera og bilder.

Fokusgruppespørsmål

- Hvem er det du snakker med når du:
 - snakker i telefonen (mobil og fasttelefon)
 - hvem har du sms-kontakt med
 - chatter
 - sender du e-mail til de samme som du chatter med?
 - når du er på Skype
- Elever som produsenter av medieinnhold
 - lager dere noe selv på nettet?
 - Som hjemmesider
 - Legger ut ting på myspace.com
 - Blogger dere eller deltar i nettdebatter?
 - Hva synes dere om å legge ut profil på nett, som f.eks på Blink?

Tror dere jenter og gutter bruker teknologien forskjellig? På hvilke måter? Og hvorfor?

- Aktiviteter i nærmiljøet
 - hvilke aktiviteter er det dere driver med på fritida?
 - Hva synes dere om tilbudet til aktiviteter
 - Hvordan er transportmulighetene til og fra de forskjellige aktivitetene?
- Anstand/nærhet til venner
 - hvor langt unna de fleste vennene deres bor dere?
 - Hvor lang tid tar det å møtes?
 - Er dere avhengig av skyss fra andre for å sees på fritia?
 - Tror dere avstand/nærhet til venner påvirker hvordan dere bruker fritida?
- Skolearbeid over nett
 - hva synes dere om det å gjøre skole på nett?
 - Innleveringer?
 - Fordeler?
 - Ulemper?
 -

SPØRRESKJEMA

UNG I UTKANTEN – ELEVER OG IKT

1:

Kjønn

☐ Gutt

☐ Jente

Fødselsår

2:

Har familien din noen av de følgende tingene **hjemme**?

	Ja	Nei
<u>Datamaskin/PC</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<u>Tilgang til Internett</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<u>TV</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<u>Kabel TV eller parabolantenne</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<u>TV-spill (Playstation, Xbox og lignende spillkonsoller)</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<u>Abonnement på aviser</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3:

Har du noe av dette på **rommet** ditt?

	Ja	Nei
<u>Datamaskin/PC</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<u>Tilgang til Internett</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<u>TV</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<u>TV-spill (Playstation, Xbox og lignende spillkonsoller)</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<u>Musikkanlegg</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<u>DVD-spiller</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4:

Hva slags tilgang har
du til internett hjemme?

- ☐ Ingen
 - ☐ ISDN
 - ☐ ADSL (Bredbånd)
 - ☐ Vet ikke
-

5:

Omtrent hvor lang tid bruker du gjennomsnittlig i løpet av en dag på følgende ting?

	Aldri	Mindre enn 1 time	1-2 timer	2-3 timer	3-4 timer	Mer enn 4 timer
Ser på TV	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ser på video/DVD	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prater i telefonen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bruker PC (ikke internett)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ser film/serier på PCn	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Surfer på internett	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chatter med venner på nett (f.eks på msn)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chatter med andre på nett (f.eks på SOL)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiller TV-spill	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiller PC/dataspill	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6:

Er det noe av det som er nevnt ovenfor
du bruker mer tid på
i helgene enn på ukedagene?

- ☐ Nei
 - ☐ Ja, spesifiser
.....
-

7:

Når du spiller TV-spill, gjør du dette
oftest **fysisk** alene eller sammen med andre?

- ☐ Spiller aldri TV-spill
 - ☐ Spiller alltid alene
 - ☐ Spiller som regel alene
 - ☐ Spiller av og til alene
 - ☐ Spiller som regel sammen med andre
 - ☐ Spiller alltid sammen med andre
-

8:

Hvor ofte spiller du TV-spill (Playstation/Xbox)?

- ☐ Daglig
 - ☐ Flere ganger i uka
 - ☐ En gang i uka
 - ☐ Sjeldnere
 - ☐ Aldri
-

9:

Når du spiller PC/dataspill, gjør du dette
oftest **fysisk** alene eller sammen med andre?

- ☐ Spiller aldri dataspill
 - ☐ Spiller alltid alene
 - ☐ Spiller som regel alene
 - ☐ Spiller av og til alene
 - ☐ Spiller som regel sammen med andre
 - ☐ Spiller alltid sammen med andre
-

10:

Når du spiller PC/dataspill, gjør du dette
online, sammen med andre i f.eks en klan?

- ☐ Spiller aldri dataspill
 - ☐ Spiller dataspill, men aldri online
 - ☐ Spiller dataspill, av og til online
 - ☐ Spiller dataspill, og alltid online
-

11:

Hvor ofte bruker du vanligvis datamaskinen til følgende ting?

	Daglig	Flere ganger i uka	Et par ganger i uka	En gang i uka	Sjeldnere	Aldri
Spiller dataspill (PC-spill)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skriving, regning eller skolearbeid	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leter etter konkret informasjon på Internett i forbindelse med skolearbeid	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Surfer rundt på nettet uten å lete etter noe spesielt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lager eller oppdaterer egne web-sider	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lager egen musikk	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lager programmer, demoer, spill o.l	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sender og sjekker e-post	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chatter med venner (f.eks på msn)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chatter med andre (f.eks på SOL)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Blogger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Snakker med andre via Skype	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Laster ned musikk	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Laster ned filmer og serier	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Handler varer på nettet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Overfører musikk fra PC til mp3-spiller	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Overfører musikk fra PC til mobil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Overfører bilder fra mobil til PC	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

12:

Dersom du chatter, hvem chatter du med?
(Sett så mange kryss som passer)

- ☐ Venner fra skolen
 - ☐ Venner fra andre deler av landet
 - ☐ Venner jeg kjenner fra internett
 - ☐ Ukjente på forskjellige chattekanaler
 - ☐ Annet, spesifiser _____
 - ☐ Chatter ikke
-

13:

Dersom du spiller dataspill, hvor ofte spiller du følgende typer spill?
Ta med alle typer (PC-spill, TV-spill og spill over internett).

	Daglig	Flere ganger i uka	Et par ganger i uka	En gang i uka	Sjeldnere	Aldri
Fantasy role playing game	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Strategispill (f.eks Age of Empires)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
First person shooter (f.eks Crysis, Counterstrike)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Actionspill (f.eks Diablo)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adventure (f.eks Zelda)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sportsspill	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bilspill (Need for Speed Carbon, Grand Turismo)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

14:

Har du egen mobiltelefon?

- ☐ Ja
 - ☐ Nei
-

15:

Hvis du **ikke** har mobiltelefon, hva er grunnen til det? (Sett så mange kryss som passer.)

- ☐ Jeg vil ikke ha mobiltelefon
 - ☐ Jeg trenger ikke mobiltelefon
 - ☐ Jeg har ikke penger til å kjøpe/bruke mobiltelefon
 - ☐ Jeg får ikke lov av foreldrene mine
 - ☐ Foreldrene mine har ikke råd til å betale
 - ☐ Annen grunn, skriv hvilken.....
.....
.....
-

Om du **har** egen mobiltelefon:

16:

Hvor mange samtaler vil du si du ringte **og** mottok på mobilen i går?

- ☐ Ingen
 - ☐ 1-2
 - ☐ 3-4
 - ☐ 5-6
 - ☐ 6-7
 - ☐ Flere enn 7
-

17:

Hvor mange **samtaler** vil du si du har ringt og mottatt på mobilen de siste syv dagene?

- ☐ Ingen
 - ☐ 1-4
 - ☐ 5-9
 - ☐ 10-15
 - ☐ 16-20
 - ☐ Flere enn 20
-

18:

Hvor mange **meldinger** vil du si du sendte og mottok **i** går?

- ☐ Ingen
 - ☐ 1-4
 - ☐ 5-9
 - ☐ 10-15
 - ☐ 16-20
 - ☐ Flere enn 20
-

19:

Hvor mange **meldinger** vil du si du har sendt og mottatt de siste syv dagene?

- ☐ Ingen
 - ☐ 1-5
 - ☐ 6-10
 - ☐ 10-20
 - ☐ 20-30
 - ☐ 30-40
 - ☐ Flere enn 40
-

20:

Hvor mange bilder og videoklipp vil du si du har sendt og mottatt på mobilen den siste uka?

- ☐ Ingen
 - ☐ 1-2
 - ☐ 3-4
 - ☐ 5-6
 - ☐ 6-7
 - ☐ Flere enn 7
 - ☐ Har ikke den funksjonen på mobilen
-

21:

Hvor ofte spiller du spill på mobiltelefonen din?

- ☐ Daglig
 - ☐ Flere ganger i uka
 - ☐ En gang i uka
 - ☐ Sjeldnere enn en gang i uka
 - ☐ Aldri
-

22:

Dersom det er WAP-muligheter på mobilen din, hvor ofte benytter du deg av det?

- ☐ Har ikke den funksjonen på mobilen
 - ☐ Daglig
 - ☐ Flere ganger i uka
 - ☐ En gang i uka
 - ☐ Sjeldnere enn en gang i uka
 - ☐ Aldri
-

23:

Sist du fikk karakterer i karakterboka, hvilke karakterer fikk du?

	Null	En	To	Tre	Fire	Fem	Seks
Norsk	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Engelsk	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Matte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

24:

Hvor ofte gjør du vanligvis følgende ting?

	Daglig	Flere ganger i uka	Et par ganger i uka	En gang i uka	Sjeldnere	Aldri
Går på kafe eller liknende	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Er på fritidsklubb	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Er på møte eller øving i en gruppe, et lag eller en forening	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gjør noe sammen med mor eller far (drevet med hobby, dratt på tur e.l)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bruker størstedelen av kvelden ute sammen med venner/kamerater	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skrur bil, motorsykkkel eller moped	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Shopper	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hjelper til hjemme (vasket, måkt snø, ryddet osv)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Er sammen med venner hjemme hos meg eller hos dem	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Er hjemme alene	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Er hjemme med mor, far eller søsken hele kvelden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	Daglig	Flere ganger i uka	Et par ganger i uka	En gang i uka	Sjeldnere	Aldri
Leser i en bok (ikke skolebok)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leser avis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Står og henger på et gatehjørne, utenfor en butikk, på bensinstasjon el.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

25:

Hvor langt unna skolen bor du?

- ☐ Innen gåavstand (mindre enn 30 minutter å gå en vei)
 - ☐ Må kjøre skolebuss i 10-20 minutter en vei
 - ☐ Må kjøre skolebuss i ca 20-30 minutter en vei
 - ☐ Må kjøre skolebuss i ca 30-45 minutter en vei
 - ☐ Må kjøre skolebuss i ca 45-60 minutter en vei
 - ☐ Må kjøre skolebuss i over en time hver vei
 - ☐ Annet, spesifiser: _____
-

26:

Bor du såpass nærme en eller flere av vennene
dine at du kan komme deg dit på
egenhånd, uten foreldre som kjører deg?

- ☐ Ja
 - ☐ Nei
 - ☐ Vet ikke
-

27:

Hvilket yrke har dine foreldre? Skriv tittelen på yrket og kort hva de gjør på jobben.

Yrket til far:..... Yrket til mor:.....

Skriv kort hva
han gjør på jobben:.....

Skriv kort hva
hun gjør på jobben:.....

.....

28:

Er far i arbeid nå? ☐ Ja, heltid
☐ Ja, deltid
☐ Arbeidsledig
☐ Trygdet
☐ Hjemmевærende
☐ Går på skole, kurs e.l.
☐ Pensjonist
☐ Død

Er mor i arbeid nå? ☐ Ja, heltid
☐ Ja, deltid
☐ Arbeidsledig
☐ Trygdet
☐ Hjemmевærende
☐ Går på skole, kurs e.l.
☐ Pensjonist
☐ Død

Tabeller:

Tabell 6.13: Antall samtaler, ut- og innkommende, ukentlig. Kjønnsdelt.

Ingen			1-4			5-9			10-15			16-20			Flere enn 20		
G	J	T	G	J	T	G	J	T	G	J	T	G	J	T	G	J	T
1	-	1	3	6	9	-	2	2	-	1	1	1	1	2	1	1	2

Tabell 6.15: Antall meldinger sendt og mottatt, ukentlig. Kjønnsdelt.²⁰

6-10			10-20			20-30			30-40			Flere enn 40		
G	J	T	G	J	T	G	J	T	G	J	T	G	J	T
1	2	3	2	1	3	-	3	3	1	1	2	2	3	5

Tabell 6.17: Hvor ofte elevene benytter seg av WAP. Kjønnsdelt.²¹

En gang i uka			Sjeldnere enn en gang i uka			Aldri			Har ikke funksjonen		
G	J	T	G	J	T	G	J	T	G	J	T
2	-	2	2	6	8	2	4	6	-	-	-

²⁰ Kategoriene "Ingen" og "1-5" er utelatt fra tabellen, da dette ikke var aktuelt for noen av elevene.

²¹ På dette spørsmålet var det en av jentene som unnlot å svare. Kategoriene "Daglig" og "Flere ganger i uka" er utelatt fra tabellen, da dette ikke var aktuelt for noen av elevene.